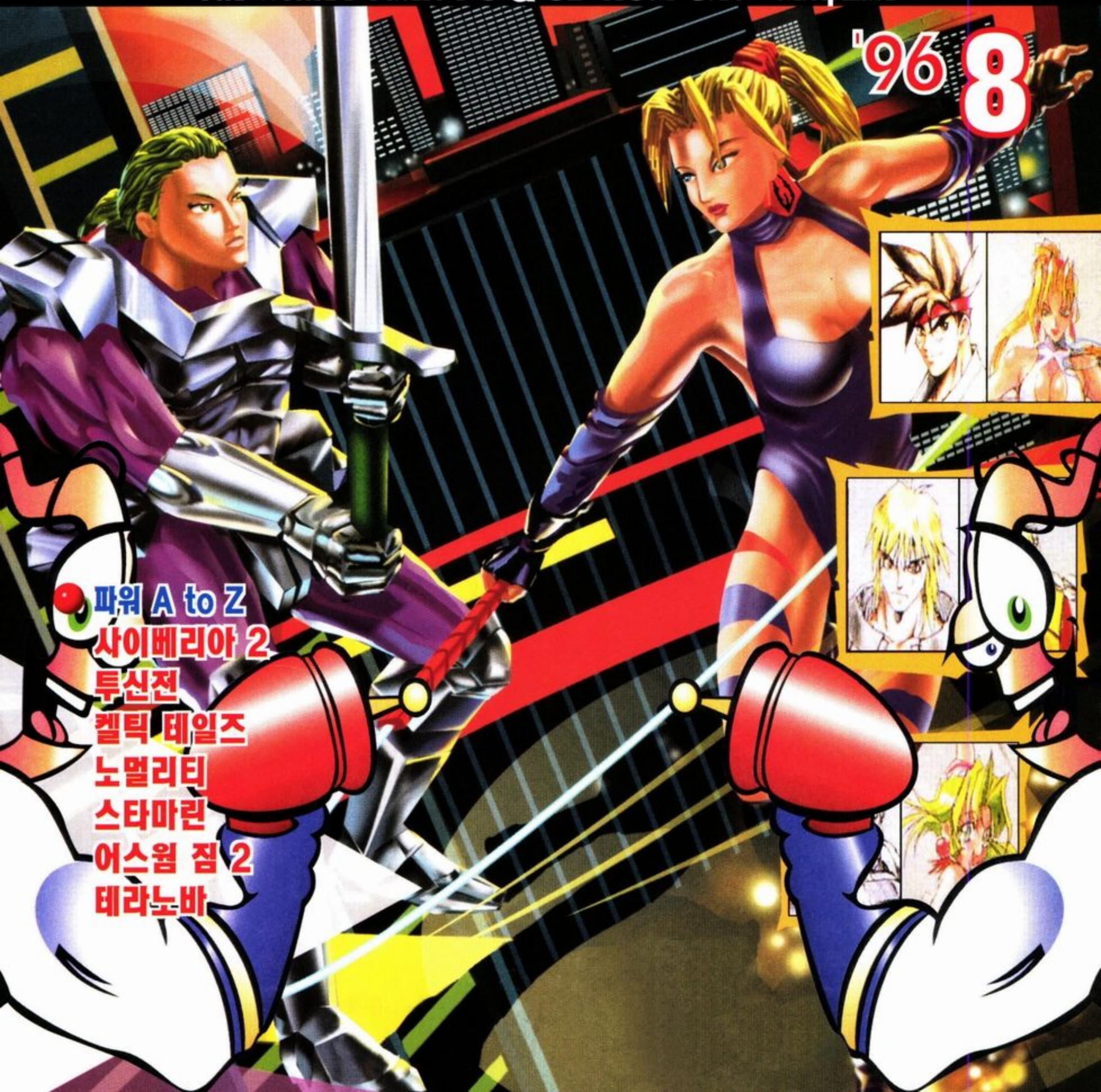
GAMECHAMP
GAME POWER
CD ROM
The World's Finest PC & CD ROM Games Magazine
'96 8
파워 A to Z
사이베리아 2
투신전
켈틱 테일즈
노멀리티
스타마린
어스웜 짐 2
테라노바

CD-ROM
Windows95 Compatible
"이미 나의 목숨은 없다. 신대륙
타르타로스의 평화를 되찾기전에는"
■ 게임특징
• 전략성을 부각시킨 SRPG
• 91가지의 방대한 무기 시스템
• 인공지능적인 게임진행
• 곳곳에 숨어있는 다양한 이벤트
• 편리한 유저 Interface
SEEMAC Technology Co.,Ltd.

타르타로스
타르타로스(Tartarus) : 그리스의 종교 신화에 나오는 땅밑에 있다는 암흑계를 가리킨다. 이 대륙의 발견으로 인해 세계가 완전 체제로 돌입해서인지 이 숨겨져 있던 대륙은 누군가에 의해 타르타로스라 명명되어 지기 시작했다.
2000년간 묻혀있던
암흑의 대륙 타르타로스!
그곳에 고립된 그들의
최후의 결전이 시작된다.
7월중 발매 예정!
■ 사용환경
• 장르 : SRPG
• 기종 : IBM호환 386이상
• 램 : 4MB
• 그래픽카드 : VGA호환
• 사운드 : 사운드 블래스터호환
• 마우스필수
STEP
Soft Try Entertainment Production
총판매점 : TEL (02)516-3644
소비자 상담실 : TEL (02)3442-5051

POWER NEWS

동서게임채널, DS NET 서비스 준비 작업 중

동서게임채널은 자사의 인터넷 홈페이지 DS NET(Dong Seo Network)을 만들고 서비스 준비에 박차를 가하고 있다. DS NET는 게임, 문화, 교육의 3부분으로 구성되어 있으며 특히 게임 부분에는 서비스 이용자들이 게임에 대한 소개나 게임의 분석을 통해 최신 정보를 얻을 수 있게 하는 방향으로 제작 중에 있다. 또한 현재 개발 중인 네트워크 게임뿐만 아니라 국내 인터넷 유저들을 위해 세계 게임 업체들의 한국판 홈페이지도 개설을 준비 중에 있다고 밝혔다. 이밖에도 문화 부분에서는 한국내 유명 연예인 홈페이지와 연극, 영화 등의 정보를 선보일 예정이며 교육 부분에서는 에듀테인먼트 부분을 집중 서비스 할 예정이다.

DS NET의 홈페이지는 http//:www.dsnet.co.kr로 접속하면 되고 영문, 한글을 동시에 지원할 예정이다.

한겨레 정보통신에서 게임 많이 쏟아진다

한겨레 정보통신은 7월초 투신전 발매를 기점으로 PC게임 사업을 대폭 강화한다. 7월중에는 투신전에 이어 어스웜 짐 1, 2, 날아라 호킹을 8월에는 롤리팝과 터리칸을 발매할 예정이다.

투신전은 원래 플레이 스테이션용 3D 폴리곤 대전액션게임으로 비디오 게임 유저들에게 인기를 끌었던 작품을 PC용으로 플레이 메이트에서 컨버전 한 것이다. 또한 어스웜 짐은 한 제품에 더블 케이스로 1, 2편을 묶어서 발매할 예정이며 도스, 윈도우 호환으로 발매될 예정이다.

한편 SBS를 통해 방영되고 있는 날아라! 호킹을 제작, 방송용 게임 프로그램 5개를 한 장의 CD ROM에 수록해 날아라! 호킹을 출시한다. 날아라 호킹은 게임을 통해 방송에서 다 보여주지 못한 깨끗한 해상도와 그래픽, 사운드를 보강해서 출시한다.

이밖에도 8월에 출시할 롤리팝과 터리칸은 펀소프트의 작품으로 도스, 윈도95 호환예정으로 출시할 예정이다.

쌍용, 탑건 한국전 시나리오 수정

쌍용이 탑건의 한국전 시나리오를 최종 수정해 7월초에 발매한다고 밝혔다.

원래 탑건의 한국전 시나리오는 북한이 한국을 침략한다는 스토리로 공윤에서 수입불가 판정을 받았다. 그래서 쌍용은 탑건의 제작사인 스펙트럼홀로바이트에 시나리오 수정을 요구했다. 이번에 수정되는 시나리오는 중국이 북한을 침략해 한국과 연합군의 일환으로 재탈환한다는 스토리로 게임이 전개된다. 탑건은 지난 번에도 동해를 Sea of Japan으로 표기해 시나리오 수정을 한 적이 있었다.

제4회 한국컴퓨터게임 전시회 7월 개최 예정

제4회 한국 컴퓨터 게임전시회가 7월 26일부터 29일까지 중소기업 여의도종합 전시장에서 열릴 예정이다. 이번 전시회는 한국정보문화센터 주최로 PC게임과 비디오게임 및 게임관련 주변기기를 전시한다. 아울러 이번 전시회에서는 26일 당일날 게임제작과정 공개강좌를 1시부터 5시까지 전경련회관 대회의실에서 한다.

이번 한국 컴퓨터 게임 전시회의 참가 업체는 KOGA, 비스코, 게임박스, 빅콤 등이 참가한다.

탑 게인, 멀티미디어 통신 서비스 개시

탑 게인이 클라이언트/서버 기능을 갖춘 멀티미디어 전용 통신망인 핸드 인 핸드 서비스를 개시했다. 핸드 인 핸드라 불리는 이 서비스는 멀티미디어 지원을 위해 윈도우즈 전용 에뮬레이터를 개발 무료로 배포 중에 있다. 이 에뮬레이터는 프로그램을 업 로드하거나 다운 로드할 때 동시에 채팅이나 게임을 할 수 있는 멀티태스킹을 갖추고 있다.

이 서비스에는 윈도우 형식의 그래픽 머드 게임인 「에일리언 2010(Alien 2010)」과 [세계대전 「World Domination)」, 「해상전략작전(Sea Battle)」을 지원하고 있으며 이밖에도 에듀테인먼트분야의 사업을 강화해 영어교육용 게임인 「문자판 돌리기」, 추리력 게임인 「마음읽기」등을 서비스한다.

핸드 인 핸드 접속번호: 02-851-8998

비스코, 공명전 한글 음성 더빙 중

비스코가 삼국지 공명전을 한글화 음성 더빙하여 9월 초에 출시할 예정이다. 삼국지 공명전은 삼국지 영걸전의 후속작으로 특히 일기토 전투 때 동영상 화일이 있어서 일기토때마다 전투 장면을 보여 주는데 비스코에서는 이 부분을 한글 음성으로 더빙할 예정이다.

한편 비스코는 이번에 교육용 게임인 에밋의 홍보를 라디오 광고를 통해 할 예정이다. 이 광고는 MBC라디오 별이 빛나는 밤에 도중에 나온다.

국제 게임기기 및 어트랙션 전시회, 11월 KOEX 개최 예정

올11월 9일부터 12일까지 KOEX에서 제2회 AMUSE WORLD '96 (96 국제 게임기기 및 어트랙션 전시회)를 개최한다. 어뮤즈 월드는 95년에 처음 개장하여 많은 관심을 끈 전시회로 게임기 및 테마파크에 관한 종합적인 규모의 전시회이다. 올해는 특히 비디오 게임기, 가상현실 체험기, 시뮬레이터, PC게임기 등 최첨단 분야의 국내업체 68개사, 해외업체 11개사가 참가할 예정이다. 아울러 전시회 기간동안 게임 산업 전망과 관련 기술 세미나 등 특별 행사도 펼쳐질 예정이다.

단비 시스템, 까꿍 제작 중

단비 시스템은 새로운 복합 장르 게임 까꿍을 제작중에 있다. 8월에 출시 예정에 있는 까꿍은 퍼즐과 액션이 혼합된 장르의 게임이다. 아직 기본 엔진이 완성되지는 않았지만 엔진이 완성되는대로 나머지 프로그래밍은 곧 끝날 것이라고 담당자는 밝혔다.

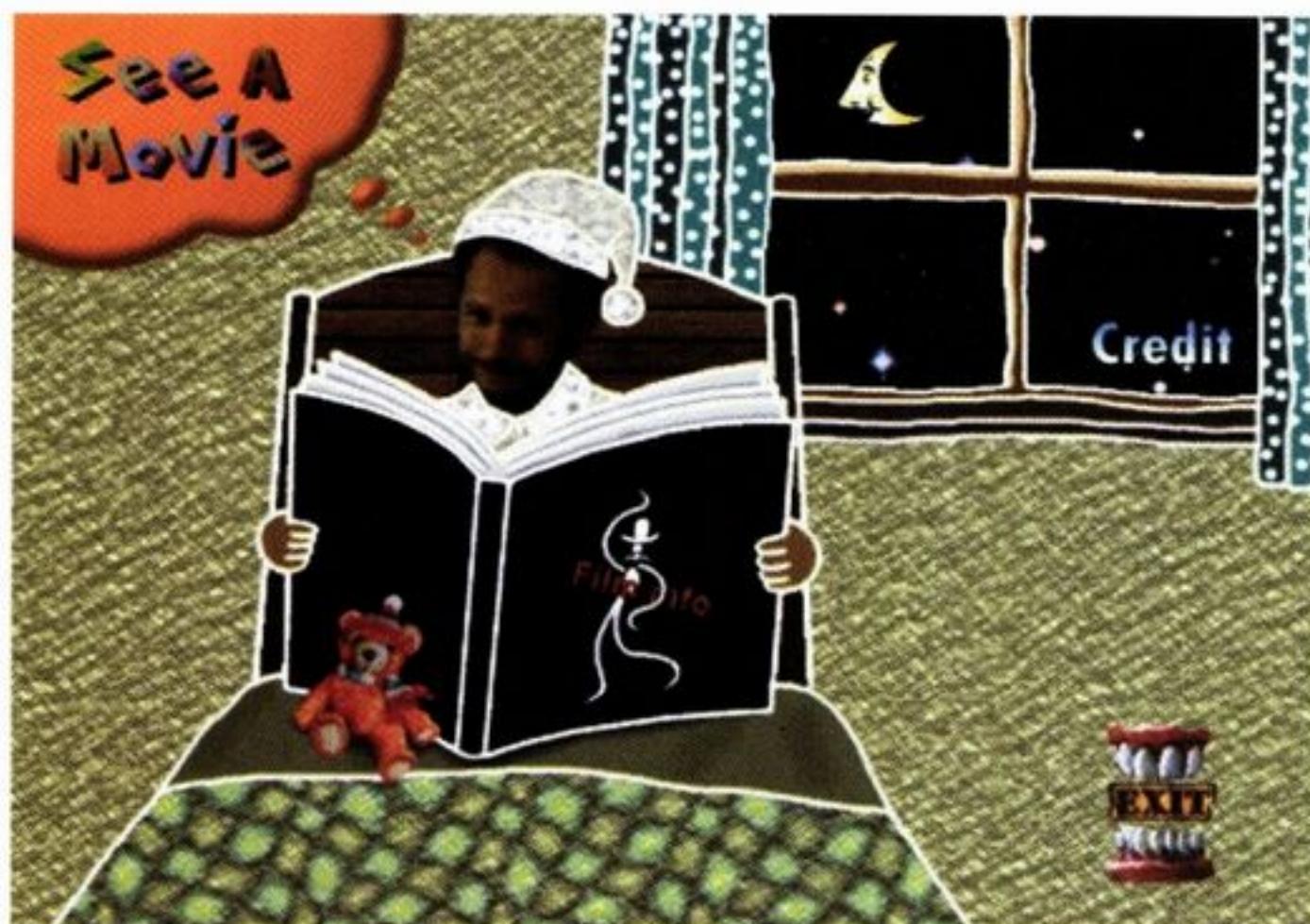
한편 올 여름에 출시하기로 했던 일지매2는 게임 개발 담당자의 개인적인 사정으로 인해 연기되었다.

LG 미디어, 뻬이징 골드 디스크와 계약 체결

LG미디어가 중국의 게임 제작사인 뻬이징 골드 디스크와 계약을 맺고 매직 이글(Magic Eagle)을 출시한다. 매직 이글은 코맨드 앤 퀀커 스타일의 리얼 타임 전략 시뮬레이션 게임으로 중국의 개발사들과 접촉, 좋은 타이틀이 있으면 계약을 체결하고 작품을 출시할 예정이라고 밝혔다.

한편 LG미디어는 스크린 토익 시리즈를 개발하고 그 첫 타이틀로 해리가 샐리를 만났을 때(When Harry Met Sally)를 출시했다. 이 타이틀은 단기간에 영화를 통해 듣기 능력을 강화하기 위한 것으로 등장인물들의 대사를 한/영으로 자유자재로 변환하여 볼 수 있으며 대사 중 모르는 단어/문법/구문 등이 있으면 사전기능으로 즉시 찾아 볼 수 있게 했다. 또 영화가 끝난 후에는 감상한 영화의 내용의 이해도를 테스트하는 문항이 실제 토익과 동일하게 L/C 100 문제가 출제된다.

해리가 샐리를 만났을 때는 CD ROM 2장으로 구성되어 있으며 가격은 22,000원이다.

문의처: LG미디어 고객만족팀 (02-593-0418)

통큰 성인클럽 회원 모집

그동안 성인용 CD ROM 타이틀로 명성을 얻어온 통큰에서는 보다 쉽고 올바른 성인용 CD ROM 타이틀의 유통을 위해서 만 20세 이상의 성인만을 대상으로 [성인클럽]을 모집한다. 가입비는 연 3만원으로 회원에게 돌아가는 특전은 다음과 같다.

1. 미공개 S/W 제공
2. 성인용 화보집 제공(No-Cut)
3. S/W 영상자료 모음 비디오 테이프 제공
4. S/W 모음집 제공
5. 각종 행사 초청
6. 성인용 S/W 관련자료 제공
7. 브로마이드 제공
8. 연말에 추첨을 통하여 미국 서부관광
9. 통큰 CD ROM 타이틀 구매시 10% 할인

문의처: 통큰 멀티미디어 (02-776-6419)

온라인 코리아 [GAMASTER] 출시

온라인 코리아는 [GAMASTER]라는 이름의 타이틀로 인터넷, 하이텔 등의 PC통신 상에 올라와 있는 유명회사들(EPIC, EA Sports, APOGEE, Sierra, LucasArts 등)의 최신 공개, 쉐어게임들을 엄선하여 한 장의 CD에 담아 출시하였다. 이 CD의 특징은 윈도를 완벽하게 지원하여 사용자가 게임선택시 한 번의 마우스 클릭으로 손쉽게 검색, 설치, 실행할 수 있다는 것이다.

달려라 고인돌(EVOLUTION LOST IN TIME)

SKC(02 3708 5476)

액션 | 이미지틱 디자인

가격: 미정
출시일: 7월 예정

인류의 조상인 원시인이 시간의 터널을 넘어 외계인에게 납치된 역사적인 인물들을 구하기 위해 다시 뭉쳤다

게이머에게 주어진 임무는 외계인에게 납치된 역사적으로 유명한 공자, 로빈 후드, 바이킹 등을 외계인들이 다시 돌아와 얼음의 무덤속으로 가두기전에 타임 머신으로 여러개로 조각나게 모은 7개의 다른 시간속에서 그들을 발견하고 구출하여 고향으로 인도하여야 한다.

각각의 캐릭터는 특별한 능력을 가지고 있으면 게이머는 고향으로 가는 긴 여정속에서 부딪히는 수많은 난관들을 극복하기 위해서 각 캐릭터의 각 능력을 골고루 배분해야 한다.

간단하지만 강력한 포인트 앤 클릭 인터페이스 , 유머, 재치로 구성되었다. 수많은 각기 다른 캐릭터의 코믹한 스팟 애니메이터와 애니메이터 카툰또한 중간 중간을 재미있게 메꿀 것이다.

작은 핑크빛 피부를 가지며 확실히 구분되는 두 팔과 다리를 사용하여 이상한 행동으로 가끔씩 우리를 어리둥절하게 하기도 하지만 우리의 후손들을 구하기 위해 다시 고인돌 가족이 나섰다. 그들은 순박한 행동, 재치로 무장하고 외계인들로부터 잃어버린 역사를 다시 돌릴 수 있을까 ?

- 익살스럽고 독특한 캐릭터
- 정교한 애니메이터 그래픽
- 사고능력을 키워주는 신나는 모험게임
- 마우스로 진행되는 편리한 아이콘 인터페이스

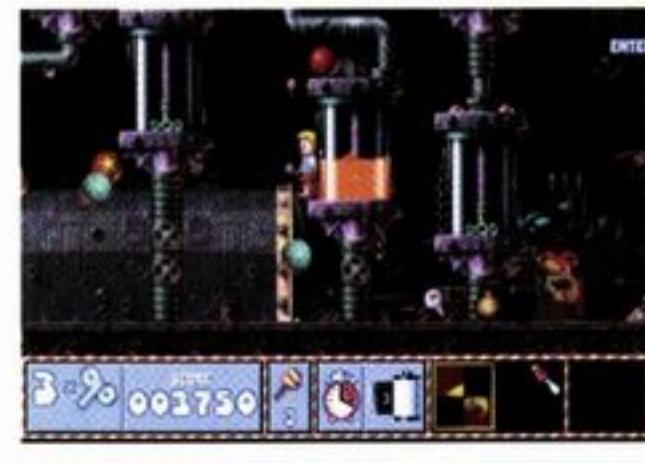
롤리팝 (LollyPop)

한겨레정보통신(02-3452-7234)

액션 어드벤처 | 편 소프트

가격: 미정
출시일: 7월 예정

게이머의 시점으로 푸는 액션 어드벤처 게임

롤리팝은 각 스테이지마다 나타나는 보물상자를 찾아 생명 에너지를 지켜 나가며 도깨비를 따돌리고 적의 보스를 찾아 대결하는 게임으로 폭탄, 거울 등 각기 다양한 효과를 발휘하는 15가지 아이템을 활용하여 난관을 헤쳐나가는 액션어드벤처게임이다. 특히 롤리팝은 게임 중 자동발사 등의 다양한 선택메뉴를 제공하여 게임진행이 가능하며 CD 오디오 사운드를 제공한다. 또한 게이머 시점으로 입체적 효과 및 다양한 캐릭터 기술을 제공하며 키보드, 조이스틱 및 그래비스 게임패드도 지원한다.

투리칸 (Turrican 2)

한겨레정보통신(02-3452-7234)

액션 어드벤처 | 편 소프트

가격: 미정
출시일: 7월 예정

5명의 주인공이 펼치는 액션 게임으로 고도의 지능을 필요로 하는 게임

투리칸은 5명의 주인공과 함께 다른 5개의 세계에서 분사기, 레이저, 초강력 무기등 각기 성능이 다른 무기를 찾고 이를 적절히 활용하여 수많은 위험들을 부딪쳐 가며 이를 극복하고 사악한 머신들을 물리치고 랜더린 혹성을 구하는 지능형 아케이드 게임이다.

특히 액션 게임답게 닥친 위험을 해결할 수 있는 가장 적절한 무기를 선택하고 이를 효과적으로 사용하여 난관을 하나하나 극복해 나가는 지능형 액션 아케이드 게임이다.

투리칸은 다이아몬드 100개를 모으면 바로 마지막 스테이지로 갈 수 있는 등의 다양한 특별 선택모드를 제공, 게임의 재미를 배가시켰다.

드루이드 (Druid)

롤플레잉 / 서텍

가격: 미정
출시일: 7월 예정

LG미디어(02 3480 6593)

그대 마음속의 악마, 환타지 롤플레잉 게임!

미스터리, 마술, 속임수로 가득찬 악마의 세계, 드루이드는 꿈속에서 가능한 그러나 마음 깊은 곳에 내재해 있는 사악함을 이끌어 낸다. 드루이드는 롤플레잉 분위기와 쉬운 인터페이스의 만남이 예측 불가능한 상황이 연출된다. 100개가 넘는 배경장면으로 낯선 상황을 유도하며 여행에서 오는 공포와 외로움,환상과 그 현실의 직시신이 만든 시점(VIEW POINT)이 롤플레잉 게임의 독특함을 더한다.

게이머는 꿈속을 거닐 듯 한번도 가보지 못한 전혀 생소한 방에 깨어나게 된다. 왜 내가 여기 있는지, 무엇을 해야하는지 어떤 힘이 나를 이곳으로 이끌었는지 아무것도 모르는 채...

게이머가 이 방에서 단서를 찾아 잠겨있던 문을 열고 나가게 되면 의문을 풀어줄 드루이드가 나타나고 그러나 그의 말

들을 믿을 수 있는지 도무지 무엇이 진실이고 무엇이 거짓인지 누가 나의 편이고 누가 나의 적인지 종잡을 수 없는 상황에서 거리를 걷는다. 그 모든 비밀은 게임을 진행해 나가면서 서서히 풀리게 되는데...

드루이드는 LG미디어에서 롤플레잉 게임이 어려운 만큼 그것을 고려해 텍스트와 음성을 완전히 한글화 하였다. 게임의 진행도 또한 마우스의 좌측버튼과 우측버튼만으로 진행할 수 있다.

UEFA (유럽 축구 선수권)

액션 / 그렘린

가격: 미정
출시일: 7월 예정

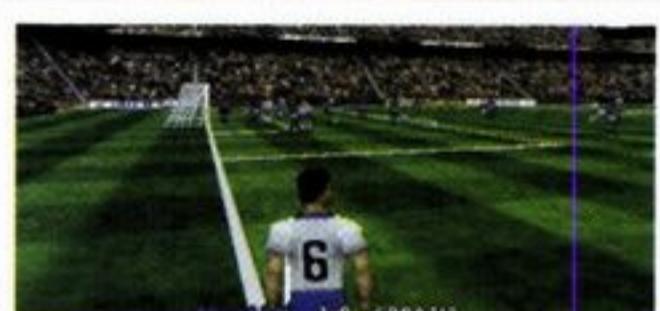
LG미디어(02 3480 6593)

2002 월드컵의 열기를 이은 부드러운 액션 축구 게임

EURO 96은 영국 그렘린 사의 액츄어 스포츠(ACTUA SPORTS)시리즈로 96년 유럽 축구 선수권 대회 공식 게임이다. 부드러운 패스, 헤딩슛, 오버헤드킥까지 축구 게임의 차원을 달리한다. 실제 유럽 각국 우승 16개 유럽 프로 축구팀과 실제 선수가 등장하며 3D그래픽으로 완벽 재현한 선수의 실제 움직임을 묘사하여 실제 선수의 모션을 연출했다. 쉬운 게임 조작법, 단지 버튼 2개의 조합으로 패스에서 오버헤드킥까지 간단히 게임 진행도 가능하다.

유러 96은 3차원 시스템을 이용하여 가능해진 모든 시점에서의 게임을 조망한다. 96년 유럽 축구 선수권 대회는 또한 축구 해설가 배리 데이비스의 실시간 현장 중계로 진행된다.

유러 96은 모두 16명까지의 사용자가 등록될 수 있고 넷트웍에서는 20명까지 서로 다른 사람이 경기에 참여할 수 있으며 최대 다섯 가지의 조종방법을 사용할 수 있다(조이스틱 2대, 마우스, 키보드 2인).

유로 96은 3가지 온라인 게임(네트웍 게임, 모뎀 게임, 널모뎀 게임)을 지원하다. 또한 축구 경기의 다양성을 위해 넷트웍이 설치된 PC에서 20명 까지의 각각 다른 PC사용자가 자신의 포지션을 설정하고 2개의 팀을 이루어 경기를 가질 수 있다. 전략적으로 포메이션을 설정할 수도 있고 선수도 유저가 원하는 선수를 고를 수도 있다.

EURO 96의 모든 키조작은 단지 2개의 키 만으로 모든 기능을 조작한다.

■1번 버튼: 슛 ■2번 버튼: 패스

패스 - 방향 + 버튼 2
슛 - 방향 + 버튼 1
논스톱슛 - 선수의 그림자 모양이 별모양이 된 선수에게 패스 되었을 때 슛
속임수 패스 - 버튼 1 + 버튼 2 + 방향 => 슛을 해야할 선수에게 패스
찍어 차기 - 두 버튼을 누루고 있다가 1번만 띰 (공의 세기는 버튼을 누르고 있는 시간과 비례)
단순 패스 - 버튼 2 + 방향
높은 패스 - 버튼 1과 2를 누르고 있다가 버튼 2만 놓음
강한 패스 - 버튼 2를 누르고 있다가 찰 시점에 버튼을 놓음
강한 슛 - 버튼 1을 누르고 있다가 놓음
상대가 공을 가지고 있을 때 - 버튼 2를 누르면 빨리 달린다
공을 가진 상대가 가까이 있을 때 - 버튼 2를 누르면 공을 가로챈다

트위스트 메탈 (Twisted Metal)

쌍용(02-270-8946)

아케이드 / 소니 이미지소프트

가격: 44,000원
출시일: 7월 예정

플레이스테이션 게임을 완벽하게 PC로 이식

서기 2010년, 게이머는 숨막히는 격전의 경기장에 뛰어든다. 지독한 질병과도 같이 자욱

한 안개가 거리를 가득 메우고 이글거리는 인공태양은 게이머의 시야를 더욱 흐리게 한다. 이 경기에서 살아남을 수 있을지는 그 어느 누구도 알 수 없다. 13대의 최신 전투 자동차 중 자신의 생명을 보호할 수 있는 차량을 구입하여 생존해야만 한다.

트위스트 메탈은 3차원으로 구성된 그래픽으로 자동차 부딪치는 효과음 하나까지

지원하며 플레이 스테이션 버전으로 판매되어 최고의 찬사를 받은 게임을 완벽하게 PC에서 구현했다.

워호크 (Warhawk)

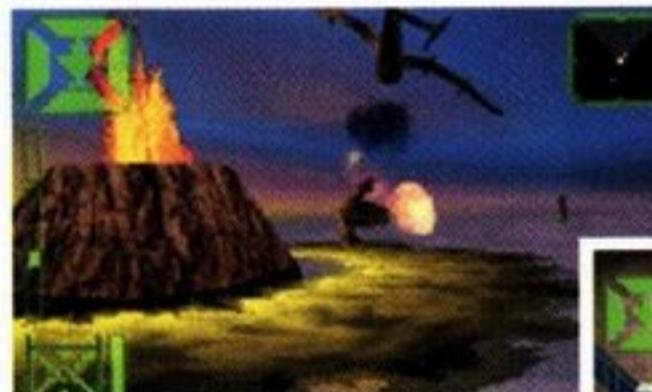
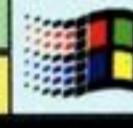
쌍용(02-270-8946)

아케이드 / 소니 이미지소프트

가격: 44,000원
출시일: 7월 예정

크릴의 군대를 무찌르고 붉은 화성을 재 탈환하라!

크릴의 테러 군대를 무찌르기 위해 게이머는 미래의 최첨단 전투기를 조종해야한다. 크릴은 붉은 화성을 장악하고 치명적인 화학물질을 만들어 인류의 생존을 위협하고 있다. 이 절대절명의 위기를 막을 수 있는 것은 오로지 게이머와 게이머가 타고 있는 전투기에 달려있다.

3차원으로 완벽하게 구사된

공간을 날아다니며 최악의 임무를 성공으로 이끌어야한다. 레이저가 장착된 피라미드로 가득찬 사막의 야영지, 공격적인 전함들로 가득찬 바다, 두꺼운 구름과 화산재로 가득찬 활화산지대,

끝없이 깊고 어두운 미로로 가득찬 고성 등 이루 헤아릴 수 없는 위험이 게이머를 가로막는다.

빙하의 추적 (Prisoner of Ice)

LG미디어(02-3480-6593)

어드벤처 / 인포그램

가격: 44,000원
출시일: 발매중

한글화하여 쉽게 진행할 수 있는 어드벤처 게임

빙하의 추적은 인포그램에서 제작한 Prisoner of Ice를 LG미디어가 텍스트와 음성 모두 한글화한 작품으로 국내 어드벤처 게임 유저들이 쉽게 진행을 할 수 있게 했다. 또한 단순히 마우스의 포인트 앤 클릭 방식으로 게임을 진행하며 게임의 캐릭터 진행은 모션 캡처 장비를 이용해 실제 움직임을 재현한다. 게임의 스토리는 2차 대

전 중 남극에서 폴라리스 작전에 참가한 주인공이 잠수함에 실려진 2개의 이상한 박스에서 부터 시작되는데 추리를 좋아하는 유저라면 충분히 게임의 재미를 만끽할 수 있다.

LG미디어는 또한 이전에 어둠속에 나홀로를

한글화하여 출시한 적이 있다. 빙하의 추적은 150여개의 유화배경을 바탕으로 40여명의 캐릭터를 애니메이션화하여 VGA와 SVGA의 화면구성으로 램이 8메가 이상이면 SVGA로 게임을 충분히 진행할 수 있다.

노아 앤 더 아크 (Noah & The Ark)

통큰(02 778 4280)

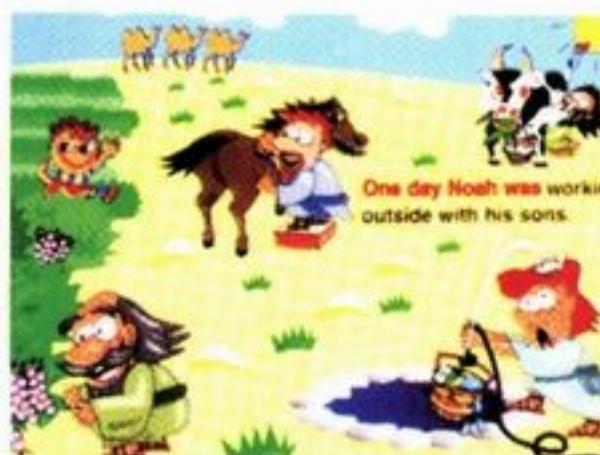
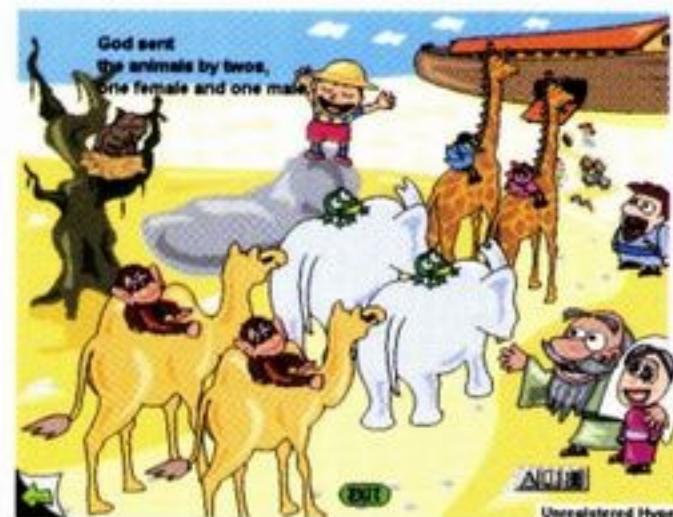
교육용

에티카

가격: 44,000원
출시일: 7월 예정

성서의 스토리로 영어를 배운다!

이 게임은 성서의 창세기에 나오는 「노아의 방주」 부분을 멀티미디어화하여 아이들이 흥미를 가지고 우리말은 물론 영어의 읽기, 말하기의 기초교육 및 성서의 교훈적인 내용들을 학습할 수 있도록 제작되었다.

생생한 동화책을 읽듯이 진행되는 스토리 북 형태의 컴퓨터가 자동으로 읽어주는 「스토리 모드」와 사용자가 따라 읽으며 진행하는 「플레이 모드」로 나눠어져 있어 화면 여기저기를 클릭하면 나오는 다양한 애니메이션과 여러가지 캐릭터, 실감나는 음성 등이 가미되어 교육효과를 극대화할 수 있는 작품이다.

스토리는 신을 믿고 따르는 노아가 계시를 받고 방주를 지어 홍수의 대재난으로부터 안전하게 살아남아 새로운 세계를 건설한다는 내용으로 모두 12섹션으로 구성되어 있으며 영어와 한글 자막은 물론 음성지원을 통해 교육효과를 노릴 수 있도록 제작되었다.

에밋트

비스코(02 401 2531)

교육용

코에이

가격: 39,600원
출시일: 발매중

게임으로 배우는 영어와 일본어!

『에밋트』는 영어와 일본어 회화를 간단한 게임을 통해 배울 수 있도록 제작된 타이틀이다. 17세의 고교생인 유리에게 거리에서 만난 노인이 말을 걸어오는 것으로 시작되는 조금 불가사의하며 흥미로운 스토리로 구성되어 있는 『에미트』는 영어 혹은 일본어로 스토리를 이해하거나 모르는 문장을 영어로 표시하거나 일본어의 음성으로 재생하는 등의 조작이 간편하게 제작되었으며 특히 이 게임에 사용되는 영어교본의 감수는 일본 와세다 대학의 교수가 했다는 것만으로도 충분히 그 교육성을 인정받고 있는 게임이기도 하다.

굿모닝 하니

LG소프트웨어 (02 3459 5835)

교육용

KBS 영상사업단

가격: 44,000원
출시일: 7월 예정

만화와 함께 배우는 영어교육 타이틀!

굿모닝 하니는 KBS-TV에서 인기리에 방영된 만화영화 달려라 하니를 어린이용 영어교육용 타이틀로 제작한 것이다.

영어회화는 주메뉴화면에서 TV를 선택하고 실행시키면 굿모닝 하니 만화영화를 볼 수 있고 만화 사이사이에서 주인공들은 간단한 영어로 대화를 나누게 되므로 전체내용의 흐름과 문장을 이해하고 하니와 홍두깨 선생님 등 비디오 속 만화주인공들간의 자연스러운 영어 회화 표현을 배울 수 있다.

Word Game
sad
50
More

그외 영어회화표현을 본문문장과 함께 비디오와 해석을 보면서 이해하는 「본문문장 공부」와 가장 중요한 표현들을 해설을 통해 다시 한번 듣는 「주요어휘(Key Point) 공부」, 본문 내용에 있는 문장을 변형시켜 게임 형식으로 진행되는 「연습문제」와 단어게임을 통해 얼마나 단어를 충분히 익혔는지 테스트해 볼 수 있는 「단어장」 등으로 구성되어 있다.

레저 슈트 래리 7 (LARRY 7)

■ 어드벤처 ■ 시에라
■ 10월 예정

래리 시리즈로 유명한 래리가 7번째 작품으로 영웅이 되어 돌아온다

대부분 그래픽 어드벤처 게임 세계에서의 주인공들은 전투복을 걸치고 사나이 중의 사나이로 그들의 용기를 발휘해 위험해서 사람들을 구한다. 그러나 래리 시리즈가 나오고 2년이 지난 지금 예전에 유명했던 악동 영웅 래리 시리즈가 다시 우리에게 다가서 유람선을 새로운 난장판으로 만들 것이다. 래리를 만든 알 로우는(Al Lowe)는 래리 시리즈를 부각 시키기 위해 일부러 캐릭터들의 머리를 크게 하고 또 한 재미있는 애니메이션을 위해 가슴을 일부러 크게 한 여인들, 진흙 목욕을 하는 여인들도 있다고 한다. 또한 들리는 소문과는 달리 다른 게임들에서 이용했던 것처럼 애니메이션을 이용한 FMV를 배제시켰다. 로우는 그리고 재미있는 애니메이션을 위해 성인 전용의 개그와 우수꽝스로운 야한 표정을 넣어 성인용 타이틀의 정상을 지켰다고 한다.

이번 게임에서는 새로운 인터페이스인 아이콘 드라이븐 시스템을 이용, 화면의 곳곳을 클릭만하면 간단히 게임이 진행된다. 한편 예전의 래리 시리즈와 같이 사물을 선택한 후에 게이머가 가능한 모든 행동을 하면 게임은 쉽게 진행된다.

래리 시리즈를 제작한 로우 팀은 어른들은 성에 대해서 재미있는 농담을 많이 하며 이것을 위해 부담없이 즐길 수 있는 게임이 바로 래리 시리즈라고 그 팀들은 강조한다.

캐릭터의 디자인은 예상대로이다

이번 시리즈 유람선의 선장은 여자로 래리의 타겟 중 하나이다

미스터 라퍼(LAFFER)는 이번 시리즈에서는 유람선에서 자기에게 완벽하고 아름다운 여인을 찾는다. 그는 이 작품에서 승객에서 엔지니어까지 다양한 역할을 한다

이번 래리7에서는 옵션에 누드와 반누드 옵션이 있다

리턴 오브 아케이드 (RETURN OF ARCADE)

■아케이드 ■마이크로소프트
■8월 예정

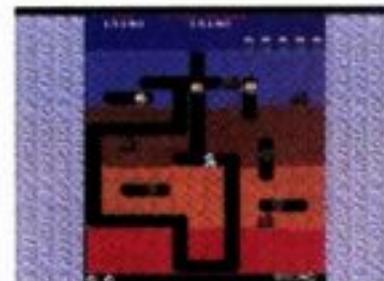
옛날 아케이드 게임의 향수를 느끼며

아케이드 게임의 원조라고 할 만한 게임들을 한 곳에 모아 옛 향수를 불러 일으키는 게임이 출시되었다. 패크 맨, 폴 포지션, 갤럭시안, 디그더그, 이름만 들어도 옛날 오락실의 풍경이 막 따오를 것같은 대 인기작 4개를 윈도95로 부활시킨 것이다. 등장하는 캐릭터는 물론 사운드도 옛날 그 상태 그대로 재현되었다. 리턴 오브 아케이드는 앞으로 시리즈를 이어 마이크로 소프트에서 계속 출시할 예정인데 그 뒤를 잇는 것은 피닉스, 스크램블, 방구차, 인베이더 등이 곧 출시를 눈앞에 두고 있는 것으로 알려졌다.

⬅ 작열하는 엔진소리와 자동차의 타이어 소리가 분위기를 고조시켰던 「폴 포지션」

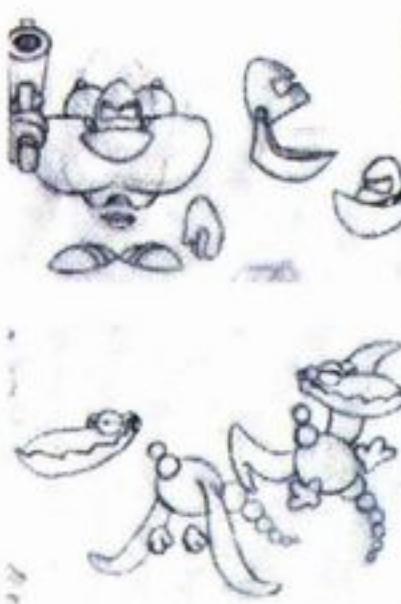
➡미사일로 에일리언을 쏘아 떨어뜨리는 슈팅게임의 원조 「갤럭시」

➡옛향수를 불러 일으키는 「디그더그」

⬅ 몬스터들을 피해가며 먹이를 먹는 패크맨. 그 먹이를 먹는 소리가 패크패크라서 패크맨이라도 했던가?

레이맨 2 (RAYMAN 2)

■ 액션 ■ UBI소프트
■ 11월 예정

멀티 플랫폼 액션 게임

올 5월에 삼성 영상사업단에서 국내에 출시된 레이맨은 간단한 플랫폼으로 즐기는 액션 게임이었다. 레이맨은 특히 다양한 컬러와 큰 화면 구성, 우스꽝스러운 표정이 게임의 재미를 더하게 했다. 레이맨의 이러한 인기를 힘입어 다음으로 재탄생시키는 레이맨은 오리지날의 재미와 새로운 캐릭터들이 펼치는 재미로 펼쳐질 것이다. 레이맨의 화려한 세계는 우주인들이 침략하는 스토리로 게임이 진행된다. 이번 레이맨 2의 스테이지 구성은 채소의 나라, 구르는 언덕, 빛나는 사탕의 언덕 등 다양한 스테이지에서 겨루게 된다. 이번 악마의 공격은 신비한 미스터 다크의 공격을 막고 누군가가 그의 야심을 과감한 공격으로 막아야 한다. 레이맨 2에서는 전작에 나오는 새로운 공격법외에도 화이어 피스트, 플랫폼 피스트, 훅 피스트 등 레이맨의 다양한 공격법이 추가된다.

로드 오브 릴 -

■ 시뮬레이션 ■ 시에라
■ 96년 봄예정

리얼 타임 방식을 도입한 전략 시뮬레이션 게임

리얼타임 콤뱃을 보여줄 임프레션의의 로드 오브 릴 (Lords of the Realm)은 다수의 새로운 기능과 무기를 선보일 것이다. 전작인 Lords of the Realm에서는 게이머를 중세시대의 실제적인 문제점이었던 전쟁과 굶주림, 빈곤에 대처해 나가도록 했었다. 후편인 Lords에서는 전작보다 많은 적의 리액션 그리고 여러 가지 이벤트를 윈도우를 통해서 보여준다. 또한 임프레션은 시뮬레이션이나 전략 게임팬들을 만족시키기 위해 최신 게임시스템을 도입했다.

워크래프트 (Warcraft)와 코맨드 앤 퀀커(Command and Conquer)를 히트시킨 이유인 리얼타임콤뱃에 실제적인 무기인 성벽파괴용 공성 망치와 쇠뇌를 도입함으로써 사실성을 극대화시켰다. 사장인 데이비드 레스터는 [성벽을 공성망치와 쇠뇌로 파괴하며 리얼타임콤뱃을 진행시키는 것같이 플레이어에게 만족감을 주는 일은 없을 것이다]라고 말하고 있다. 게임의 레벨설정으로 초보자도 기초적인 지식이 없이도 재미있게 플레이할수 있을 뿐만아니라 숙련자인경우에도 게임의 아주 자세한 모든 디테일까지 즐길수 있다.

액션팬들에게는 그리 큰 인기를 얻지 못하겠지만 서서히 정복하는 재미를 느끼는 유저라면 엄청난 재미를 느낄 수 있을 것이다

현재 수 많은 시뮬레이션이 발매되고 있지만 그 어떤 것도 이 Lords of the Realm 처럼 다방면에 걸쳐 우수한 게임은 드물 것이다.

리얼타임 컴뱃으로 인해 게이머들 실제로 공성망치와 쇠뇌의 파괴력을 실감할 수 있을 것이다

모든 중세시대에 물품들이 다 등장한다

다크 어스 (DARK EARTH)

■ 어드벤처 ■ 마인드 스케이프
■ 11월 예정

차세대 3D 모델링 그래픽 어드벤처

만약 이 개발단계의 화면이 놀랍다고 생각한다면 그냥 완성된 게임을 상상해보라

그래픽 어드벤처처럼 단기간 내에 그래픽에 업그레이드화가 실현된 게임 장르는 없다. 애플의 전성시대부터 3D 폴리곤 그래픽을 랜더링된 2D 백그라운드 그래픽에 표현한 얼론 인 더 다크까지 시각적으로 쇼킹했던 이런 게임은 유저들에게 크게 어필했을 뿐만 아니라 기술적으로도 큰 발전을 가져다왔다. 이 다크 어스의 케릭터는 물론 3D로 렌더링되었을 뿐만 아니라 빛의 반사까지도 계산한 그래픽을 보여줄 예정이다.

이 게임의 배경은 모든 환경이 무척 나쁠 때의 천년왕국이다. 이렇게 된데에는 이유가 있는데 몇 십년전에 혜성이 지구에 무척 가깝게 스쳐지나간 적이 있었다. 이 혜성은 엄청난 양의 운석을 지구에 떨어뜨렸고 지구의 대기를 더러운 먼지로 가득 채웠다. 현재 어느 누구도 이 오염되고 악몽에서나 나올 괴물들이 판을 치는 다크어스(검은 지구)를 감히 지나치려 하지 않을 것이다.

이러한 악몽의 땅에도 약간의 안식처가 있었으니 그 곳이 바로 구름사이로 빛이 비추는 곳이다. 이곳을 문명의 생존자들은 스텔라이츠라고 부른다. 이들은 태양신을 섬기고 있으며 이들 중 혜성의 돌풍이 불어닥치기 전 문명을 손에 넣으려는 이들이 있었다. 이들은 현재 가장 중요한 자원 중 하나인 빛을 절약하는 방향성에 대해 연구하려 하고 있다.

이러한 설정은 Roger Zalazny(라저 잘라즈니)의 Jack of Shadows의 설정과 비슷하지만 설정의 조사와 그 외 모든 프로그램지도는 디자이너의 오리지날이다. 여하튼 이 스텔라이츠는 룬카스의 비밀을 아는 원로자에 의해 보호받고 있다. 이 이상한 세계에 주인공은 이 원로자를 보좌하는 경찰역으로 나온다. 주인공 즉 유저는 스텔라이츠를 파괴하여 다시 이 세계를 혼란의 시대로 만들려고 하는 악의 무리를 물리쳐야 한다.

속임수와 배신으로 인해 스텔라이츠를 통괄하던 원로 현인이 살인되고 주인공은 Shankreatures라는 바이러스에 감염된다. 그는 자기자신이 서서히 그 끔찍한 악의 괴물로 변하고 있다는 것을 알아내고 모험을 시작한다. 그가 가지고 있는 악의 피를 제거하기 위해서 그리고 그의 가슴속에서부터 점점 커져가는 악을 제거하기 위해...

이 게임의 가장 큰 매력은 난해한 세계관이라 하겠다.
또한 게임의 디테일이나 디자인 역시 큰 영향력을 행사한다

아직 개발단계의 화면이지만 충분히 다크어스의 파워를 실감할 수 있는 화면이다

미리 렌더링된 캐릭터는 새로운 기술의 도입과 함께 엄청난 리얼리즘을 자랑한다

주인공이 점점 Shankreature(어둠의 자식)으로 변하고 있다

대부분의 게임 프로그래밍은 프랑스의 Bordeux에 자리잡고 있는 마인드스케이프 개발부에서 프로그램 되어지고 있다. 프랑스인들이 그들의 게임에 대해 자부할 수 있는 것은 바로 그들만의 게임 스타일이다. 또한 이 게임을 위한 아주 사실적인 설정도 빼놓을 수 없겠다. 이 게임의 모든 장면은 3D이므로 플레이어는 그래픽의 모든 장면을 세세히 관찰할 것이며 프로그래머는 플레이어를 위한 배려하는 것이다.

이 게임은 일본 어드벤처게임과는 달리 어떠한 조건을 만족시키지 못하면 게임을 진행시킬 수 없다. 결국 제작자들 입장에서는 개발하는 기간이 더 짧아진다

게임의 모든 아이템들이 자세히 설정되어 있다

는 것을 의미한다. 미국식 어드벤처게임을 싫어하는 유저입장에서 보면 그리 달갑지는 않겠지만 개발자들은 이렇게 말한다.

〔우리 게임은 여지껏 출시되었던 어떤 게임과도 틀리므로 플레이어들을 질리게 하기는 커녕 오히려 감탄시킨다는 것이다〕

모든 캐릭터들은 3D로 구성되어 있고 텍스처맵핑이 입혀져있다. 간혹 어떤 장면에서는 미리 랜더링되어 있는 장면을 쓰기도 하는데 여기서도 또한 새로운 기술이 도입되었다. 캐릭터들의 대화장면에서 얼굴모양과 입모양까지 자세히 묘사할 수 있는 그러한 기술이 도입된 것이다(눈, 눈썹, 코, 광대뼈의 움직임까지도). 이 기술은 경찰에서 사용하는 Iden-tikit(몽타쥬같은 것을 할 때 쓰인다)과 매우 유사한 것이다.

이러한 기술로 인해 애니메이터들은 모든 대화장면을 모션캡쳐(Motion-capture)하지 않고도 대화장면을 매우 리얼하게 만들어 낼 수 있다. 이 기술은 이미 시도되어졌지만 그것은 소량의 효과밖에 보지 못했다. 하지만 이번에 마인드스케이프의 디자이너들은 이 기술을 완성단계까지 끌어올려 실제 생물의 움직임을 재생해낼 수 있었다.

이러한 시스템은 모션캡처로 개발하기 힘든 괴물의 움직임까지도 멋지게 재생할수 있다. 그리고 이 게임의 백그라운드 설정은 워낙 깊이가 있어서 파라마운트(Paramount TV) TV와 이 게임에 관련된 시리즈물의 방영도 고려중이다. 과거나 현재의 어떤 그래픽 어드벤처 게임도 이 다크어스의 레벨에는 미치지 못할 것이다. 신적이고 마법이 마구 팽배하는 세계관으로 여러분을 인도할 이 게임은 가장 새롭고 스케일이 큰 게임이라 하겠다.

참사가 일어나기전에 빛의 에너지를 전환하는 장치이다.

이 게임을 위해 자세히 그리고 정성스럽게 디자인된 설정자료중의 하나이다

고대문명과 기계문명의 융합을 보여준다.

3걸

■ 복합장르 ■ 시엔아트

시엔아트의 복합 장르 게임

프롤로그

먼 우주의 어떤 한혹성엔 정신적인 세계를 추구하는 민족들이 살고 있었다. 이민족들은 자신들의 삶의 영유지인 이 혹성을 지켜준다고 믿는 어떤 신을 믿고 사는 정신적인 힘과 생각들을 갖은 이올리드라는 민족이었다. 하지만 그곳에서 약 0.7 광년정도의 거리를 두고 있는 또 다른 혹성에선 전혀다른 입장을 갖은 존재가 있었다. 이들은 크론민족이라고 하였는데 모든 것이 물질화되어 있는 곳이었다. 이들에겐 자신들의 혹성에서 추출해서 쓰는 에너지원이 바닥이 나

멘탈사이드

■ 대전 액션
■ 시엔아트

캐릭터수치를 조정할 수 있는 새로운 대전 액션 게임

프롤로그

지구에서 solve 혹성으로 이주한 후 외계생명과의 치열한 메카닉 대전의 악몽이 끝난지 25년후 지구인들은 파괴된 도시와 문명을 되살리기 위해 solve 통합 정부라는 기관을 만들었다. 황폐화된 도시와 문명을 되살리기를 모든 사람들은 바라고 노력했다. 외계생명과의 전쟁에서의 엄청난 피해에 대한 사람들은 보상이라고 할까. 문명재건과 평화를 위해

모든 힘과 돈을 아끼지 않았다. 하지만 어느덧 solve 의 평화의 시간속엔 악의 싹이 자라나기 시작한 것이다. 평화가 지속됨에 따라 외계생명과의 전쟁에 참가한 군인들은 할 일을 잃게 되고 자신

자 모든 것을 물질에 의존하는 그들은 현에너지원과 비슷한 어떠한 물질을 찾아나서게 된다. 그들은 뛰어난 과학문명을 통해 그들이 찾으려고 하는 데 많은 시간이 걸리지 않았다. 그것은 그들이 찾는 에너지원보다 더욱 더 강력한 에너지를 갖는 물질이었다. 그들이 찾아낸 에너지원은 다름아닌 정신세계를 추구하는 이올리드 민족들이 섬기는 신전의 신을 의미하는 투명하고 거대한 원석이었다. 그들은 이 원석을 빼앗기 위하여 무기와 대전함을 이끌고 그들의 혹성으로 진출하게 된다. 외계의 공격에 대항해 그들은 혼심의 힘을 다하여 자신들의 유일한 정신적 무기인 사이킥 파워로 맞섰지만 중기갑무기와 레이져를 앞세우고 공격해 오는 과학의 힘에 대항하기란 역부족이었다. 걷잡을수 없이 진행되는 크론의 공격에 이올리드의 전세는 형편없이 약해져 결국 신전까지 빼앗기기 전까지 몰리게 된 것이다. 그들은 자신들의 최후의 에너지를 그들이 믿는 신을 소환하기 위하여 에너지를 쓰게 된다. 그들의 생사를 걸은 에너지는 엄청난 에너지 오오라를 비추이며 그들의 신을 불러내는데 성공하고 크론민족들의 엄청난 공격을 무력화시키고 적들이 재공격을 할여유도 없이 적의 공격무기와 모선 등을 다 파괴시켜버린다. 전혀 예기치 못한 존재의 출현으로 크론민족들은 크게 당황하여 군단의 재정비를 위하여 자신들의 혹성으로 돌아가게 된다.

그 엄청난 파괴력을 보였던 그 존재에 궁금증을 갖은 크론민족은 그자체도 그 원석의 힘의 일부라 믿고 더욱더 원석에 대한 집착력이 더 해만갔다. 이런 상황 가운데 앞으로 다시금 침략해 올 크롬민족에 대항하기 위해 이올리드의 3명의 여전사는 전설속에 있는 강력한 힘을 찾게 된다.

게임의 전체적 특징

- ❖ 10가지의 이상의 캐릭터의 표정변화로 다양한 감정표현을 설정하였다.
- ❖ 각 기본공격에도 화려한 스프라이트 애니메이션으로 처리한다.
- ❖ 3명의 캐릭터의 턴방식에서의 공격위치에 대한 설정으로 합동공격이 가능 케한다.
- ❖ 육성 + RPG + 어드벤처인 복합장르로 보다 흥미진진한 게임 플레이를 즐길 수 있다.

들의 입지를 잃게 되는 입장을 갖게 되었다. 평화적인 solve 통합정부 정책에 불만을 갖은 군인들은 자신들의 입지를 세우기 위해 하나둘 모여들기 시작하였고 이윽고 이들은 힘을 갖기 위해 무리 형태의 집단을 형성하게 되었고 암암리에 힘을 키워 나갔다. 어느덧 이들은 solve 세계에선 무시할 수 없는 힘을 가지게 되었다.

이 군인들의 반정부 세력은 통합정부가 미처 손을 쓰기도 전에 세계각국의 주요거점 지역을 탈취하고 반정부 세력의 군사적 구데타를 구체적으로 도모하게 된다. 통합정부에선 이를 저지하려고 나섰으나 이미 반정부 세력의 힘으로 인해 군사적 지휘 통제권을 잃어버리게 된다.

대대적인 군사적 저지를 할 수 없게 되자 통합정부에선 현 모빌슈트 전투사중 최고수준의 기량을 나타내는 사람을 찾아내어 긴급 후송하게 된다. 반정부 세력이 탈취한 주요거점을 재탈취하기 위해 통합정부는 특수 모빌슈트를 제작하여 게릴라 작전을 펴게된다. 후에 사람들은 이작전을 멘탈 사이드 작전이라 칭하게 된다.

멘탈 사이드의 시스템 특징

캐릭터의 기본 파라메터인 파워, 에너지, 민첩도를 게이머가 자유조정 설정함으로서 전혀 새로운 파라메터를 갖는 캐릭터를 창조할 수 있다. 모든 디폴트 설정값을 서로 변환하여 파워가 특별히 강하게 만들거나 혹은 민첩도가 높은 캐릭터를 캐릭터가 직접 만듬으로 좀 더 다양한 게임 플레이를 즐길 수 있다.

- ❖ 모든 캐릭터와 게임 배경이 3D 디지타이즈 되어 실제감 있는 게임을 제공한다.
- ❖ 전혀 새로운개념의 에너지 시스템을 채용하여 캐릭터에 파워, 에너지, 민첩도 3가지의 파라메터를 설정, 게임유저가 직접 파라메터를 취향에 따라 조절이 가능하여 전혀 색다른 캐릭터를 창조해낼 수 있다.
- ❖ 4가지의 필살기 설정
- ❖ 파워치에 따라 필살기를 통한 적의 피해가 많은 변수를 가져 변화무쌍한 대전이 가능하다.
- ❖ 기존 대전게임에는 존재치 않던 스테이지 머니를 통해 파워, 에너지, 민첩도 등을 게이머가 설정할 수 있다.

시스템의 특징

적 캐릭터 상황 패널

적 캐릭터의 기본 공격수치도를 표현하여 보다 다양한 적들의 상황을 알 수 있다. 아군과 적군의 공격수치 파라메터를 비교하여 전투 하기전의 승산을 볼 수 있다.

아군 캐릭터 상황패널

3명의 캐릭터의 기본 공격 수치도를 표현한다. 좌측의 디스플레이 공간에는 캐릭터가 공격이나 방어시 그 상황에 맞춰 얼굴표정을 표현한다. 다양한 표정연출로 만화와 같은 이미지를 줄 수 있으며 이것을 통해 스토리의 자연스러운 연출을 기대할 수 있다.

공격방법

공격 방법은 이동이 없는 턴방식이다. 공격시 스프라이트 애니메이션으로 처리한 후 해당 수치감산을 한다. 필살기의 설정으로 대전 액션적인 요소가 다분히 설정되어 있다. 적의 종류에 따라 잘 들어맞는 공격이 있는가 하면 공격을 했을때 전혀 피해를 입지 않을 수 있다.

비너스 프로젝트

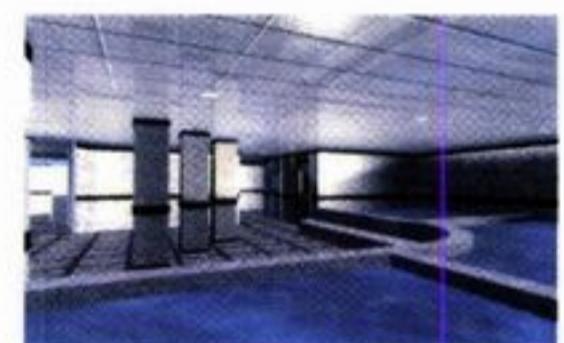
■ 어드벤쳐 ■ 열림기획
■ 8월 예정

머리를 쓰는 성인용 어드벤처!

주인공의 이름은 강민석. 그는 올해로 23세를 맞이한 팔팔한 대한민국 청년으로 그의 유일한 취미는 컴퓨터 채팅이다. 주로 여자와의 채팅을 즐기는데 그 중에 괜찮을듯 싶은 몇몇 아가씨들과 실제로 만나보기도 했지만 결과는 만족할 수준은 아니였다. 그러던 그는 결국 다니던 회사마저 사표를 던지고 다시 실업자 신세가 된다. 그의 수중에 남아있는 돈은 200만원뿐. 그러던 어느날 여느 때와 같이 채팅 삼매경에 빠져 있던 그가 엄청난 사건의 시발점이 되는 여인과 운명적인 만남을 하게 된다. 그 여인의 이름은 양미숙으로 월간 모델의 취재부 기자이다. 그는 이미 얼굴이 팔려서 더 이상 깊은 취재를 하지 못하니 대신 모델 김은미의 취재를 부탁한다. 하지만 이것은 단순한 거취 취재가 아니라 뭔가 음모가 숨겨져 있는듯 하다.

플레이어는 게임 진행을 통해 얻어지는 정보와 상황 판단, 시행착오를 거쳐 미스테리를 풀어 나가야 한다. 전자상가, 모델센터, 바로크 호텔 등 갈 수 있는 곳이라면 모든 곳을 들려 사건 해결의 실마리를 찾아야 하며 게임에 등장하는 모든 패스워드는 그 상황을 잘이해하고 있다면 쉽게 해결할 수 있을 것이다.

사건의 초반무대가 되는 바로크 호텔

국내에서 기획한 시나리오에 화면은 한글 자막으로 처리되었다. 또한 국내에서 보기 드물게 성인용 어드벤처 게임으로 제작되며 게임의 배경은 모두 3D로 처리되어 충분한 볼거리를 제공한다. 가벼운 터치의 성인용 게임으로 사고력과 판단력을 자극하는 공상과학 추리극 스타일의 어드벤처 게임이다.

모델센터의 풀장. 이곳에도 뭐가의 아이템이 있지 않을까

타임걸 (TIME GAL)

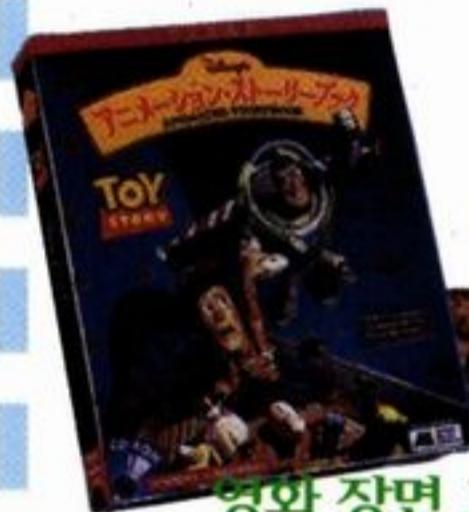
■ 액션 ■ 타이토
■ 8월 예정

과거와 미래를 신나게 달리자!

타임머신을 타고 과거와 미래를 오가며 모험을 즐기는 타임걸. 타이토가 제작한 CD 알라딘보이용 코믹액션 {타임걸}을 스텝에서 IBM용으로 컨버전하여 삼성 나이세스에서 출시한다. 게임을 시작하면 랜덤 형식으로 과거든 미래든 일정 시대에 떨어져 그 시대에 맞는 모험을 즐기게 된다. 초반에는 주로 과거가 무대가 되며 플레이해 갈수록 미래로 게임의 무대를 넓혀가게 된다. 레벨은 3단계로 이루어져 있으며 게임의 방식은 전후좌우 4방향으로 그때그때 상황에 맞게 위험을 피할 곳으로 도망가거나 무기를 사용하여 공격하게 된다. 피할 곳은 아무곳으로나 갈 수 있는 것이 아니라 컴퓨터가 지정해 주는 곳으로 가야하는데 그 가야할 곳이 타이밍에 맞춰 빛나게 되므로 그곳을 잘 찾아 피하면 된다. 게임을 진행할 때 가장 중요한 것이 바로 이때. 위험을 피할 때나 공격을 할 때의 타이밍을 잘 맞추는 것이며 실패할 경우 비웃음거리가 된다.

월트디즈니의 캐릭터 특선

Disney's

점차로 증가하는 캐릭터 산업의 대명사로 이미 자리잡은 「월트 디즈니」의 캐릭터 상품들을 올 여름과 가을 경에 일본에서 발매될 상품들을 위주로 모아 보았다. 재미있는 게임들과 마우스 패드는 「월트 디즈니」의 세계로 다시한번 빠져들게 한다.

토이스토리

영화 장면 그대로, 3D 세계에 참여하여 유쾌한 동료들과 대모험을 즐긴다!

장르	아케이드
제작사	월트디즈니
형태	윈도 & 맥용CD

미국에서뿐만 아니라 전세계적으로 대히트를 기록한 영화사상 최초의 올 3D 컴퓨터 그래픽 애니메이션 영화가 퍼스컴용 소프트웨어로 등장한다. 컴퓨터로 만들었다고는 믿기지 않을 정도로 리얼한 영상과 감동을 이제는 가정에서도 즐길 수 있게 되었다. 영화 속의 CG 장면 그대로 재현되어 3D 세계에 참여하여 유쾌한 동료들과 함께 두근두근 거리며 즐거운 게임의 세계로 빠져든다.

위니푸우와 하니트리

범세계적인 인기 캐릭터 푸우와 동료들의 코믹 스토리!

장르	아케이드
제작사	월트디즈니
형태	윈도 & 맥용CD

피그레트의 안내로 벌꿀을 좋아하는 아기곰 푸우와 핸드레드 에카의 숲으로 나가보자. 숲속에는 즐거운 이벤트가 가득하다.

푸우와 체[illegible] 하거나 벌꿀 채집에 도번하고 즐거운 푸우의 주제가를 부르기도 한다. 크리스토퍼 로빈 등 재미있는 동료들도 모두 등장하여 더욱 스토리를 아기자기하게 꾸며 준다.

포카혼타스

대자연을 무대로한 인간애와 유머스러운 감동의 이야기!

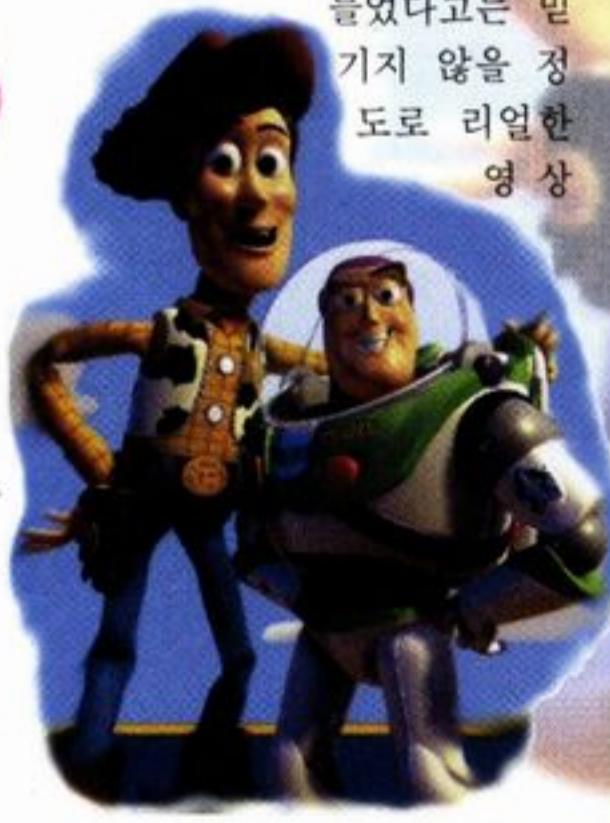
장르	아케이드
제작사	월트디즈니
형태	윈도 & 맥용CD

파우아탄 추장이 다스리는 드넓은 대지에 미지의 유럽인들이 진출하기 시작했다. 당신은 파우아탄 마을에 사는 포카혼타스의 용맹한 동료들 중 하나. 너구리 미코와 벌새 후리트 등 숲속의 동물들과 함께 바람의 소리를 들으면서 자연 속을 자유롭게 탐색해 보자. 하지만 전쟁만은 피하도록 하자. 숲 속에는 버드나무의 정령이 당신에게 친절하게 말을 걸며 어려울 때 힘이 되어 줄 것이다.

➡ 챔프탐험대 ⬅

새로 신설된 챔프탐험대 코너는 이달의 이색이벤트를 모아 탐험해 보는 코너입니다.
다음호에는 비디오 게임제작업체로 유명한 세가에서 나온 PC게임을 탐험하겠습니다

장르	아케이드
제작사	월트디즈니
형태	윈도 & 맥용CD

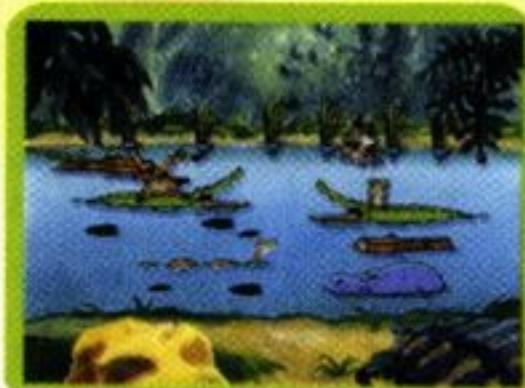
티몬과 품바의 정글게임

라이온 킹의 걸작 콤비, 티몬과 품바와 함께 정글속으로 떠난다!

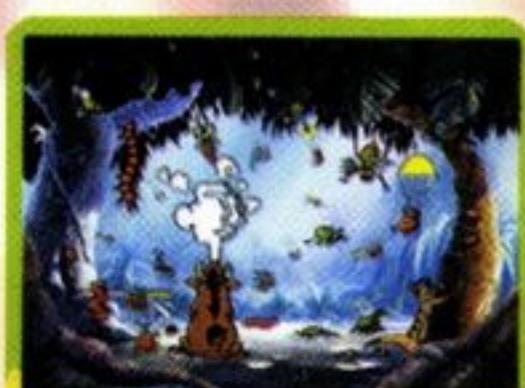
초목이 우거진 정글은 신비의 낙원. 맛있는 먹을 거리나 많은 동료 들 그리고 조금 위험한 이벤트들이 당신을 기다리고 있다. 이제 낙원으로 들어 가서 티몬과 품바와 함께 게임을 즐겨보자. 그들과 힘을 합쳐 적을 무찌르고 벌레를 잡으며 차례로 나타나는 장애물을 클리어해 나간다. 다만 적들은 만만치 않기 때문에 간단하게 보지 말기를...

1. 벌레 모으기 게임

잡았던 벌레를 2개씩 저장고에 모아 놓는다. 같은 색의 벌레가 4개 모이면 벌레가 없어져 저장고가 비워 지기 때문에 더 많은 벌레를 모을 수 있다. 헥사와 비슷한 스타일의 퍼즐 게임!

2. 강건너기 게임

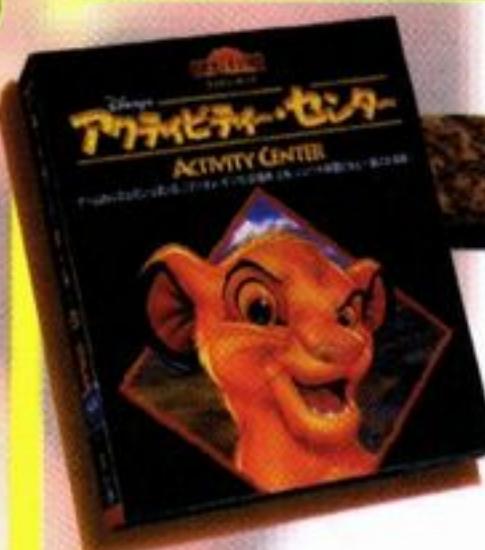
헤엄칠 수 없는 티몬이 바베큐의 도구를 모아서 강 건너편으로 건너 가려고 한다. 앞을 가로 막는 동물들을 잘 이용하여 점프! 점프!

3. 트림 날리기 게임

품바의 강력한 트림으로 나무위에 있는 벌레나 과일들을 날려 버린다. 여러가지 물건들이 품바에게 부딪히지 않도록 도와주자!

4. 정글 핀볼

정글의 핀볼 회장에는 유쾌한 동물들이 가득 차 있다. 볼로 하이에나를 맞추는 등 재미 있는 핀볼을 즐길 수 있다.

5. 슈팅 게임

여기는 정글의 슈팅 갤러리. 차례로 나타나는 적이나 하이에나들을 구슬로 맞추어 버린다.

라이온 킹

장르	아케이드
제작사	월트디즈니
형태	윈도 & 맥용CD

교육성을 가미한 어린이용 소프트로 재등장!

라이온 킹의 프라이드 랜드에는 즐거움이 가득하다. [정글], [마법의 땅] 그리고 야간은 미스테리한 느낌을 주는 [코끼리의 묘지] 등 4개의 스테이지를 심바와 동료들과 함께 탐색해 보자.

1. 품바의 스펠링 게임

올바른 스펠링을 완성하면 물속으로 풍덩.

2. 그림의 광장

자신만의 그림을 그려서 프린트까지 가능한 게임.

3. 심바의 깜짝 미로

하이에나들과 마주치지 않도록 심바를 정글의 집까지 데리고 돌아 가야 한다.

4. 벌레 맞추기 게임

같은 모양의 벌레를 잘 보았다가 티몬의 밥으로 주자.

재미있는 마우스 패드

디즈니의 인기 캐릭터들을 이용한 마우스 패드. 가격은 1,200엔으로 대략 9,000원 정도이다.

미키마우스

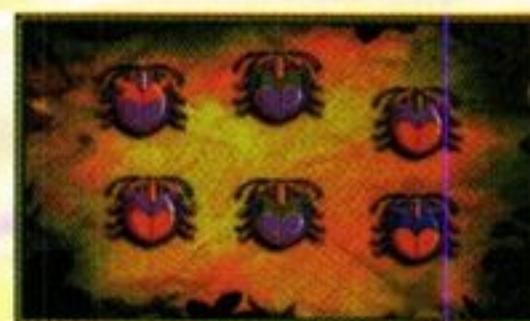
미키와그친구들

토이스토리

어기곰푸우

아기공룡 둘리

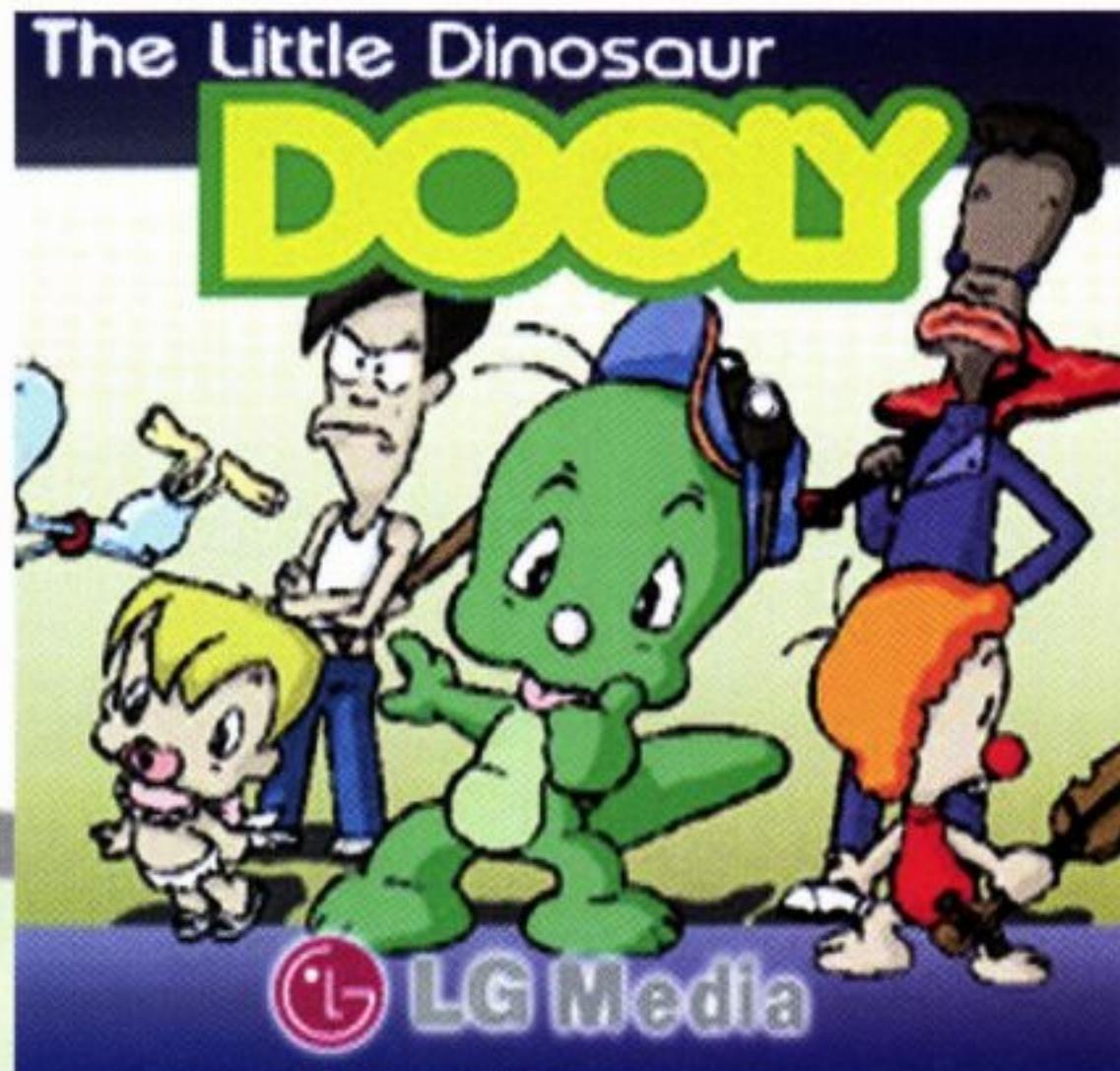
The Little Dinosaur DOOLY

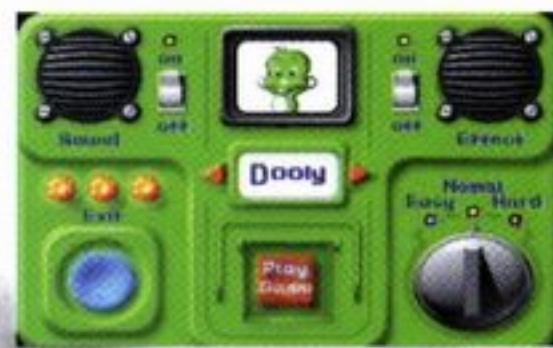
LG Media

장 르	액션 어드벤쳐
제작사	LG 미디어
유통사	LG 미디어(02-3408-6593)

아기공룡 둘리는 보물섬에 연재된 김수정 씨의 작품으로 만화영화, 단행본으로 출시되어 인기를 끈 작품이다. 이번에 LG미디어에서 출시할 둘리는 그 기초 스토리를 토대로 만든 액션 게임이다.

아기공룡 둘리는 김수정씨의 작품 」아기공룡 둘리」의 시나리오와 영화에 등장하는 캐릭터 및 배경을 이용하여 제작했다. 게임에 등장하는 둘리 캐릭터는 93년 만화로 처음 제작되어 어린이들에게 많은 인기끌었다. 게임의 플레이는 」알라딘」, 」어스웜 짐」 등과 유사하며 주인공의 선택 기능이 추가되어 서로 다른 동작의 4개 주인공을 임의로 선택하여 플레이 할 수 있다. 스테이지의 구성은 6개의 스테이지와 5개의 보스 스테이지를 포함 총 11개의 스테이지로 구성되어 있으며 스테이지 중간에는만화영화의 클립화면이 들어간다.

둘리의 스토리

빙산속에 가사상태로 냉동된 둘리가 서울의 중랑천에까지 떠 내려와 영희와 철수에게 발견되면서 이야기가 전개된다. 영희와 철수는 개천에 쓰러져 있는 둘리를 인형으로 오인하고 집으로 가져 간다. 퇴근하고 집으로 돌아온 아버지 고길동은 생전 처음 보는 둘리를 못 마땅히 여기고 쫓아낼 궁리를 하지만 뜻대로 되지 않고 이로 인한 많은 소동이 일어난다.그러던 중 고길동의 집앞에서 쓰레기통을 뒤지던 또치의 출현으로 고길동과의 갈등은 더욱심화된다. 말썽을 부리다 쫓겨난 둘리와 또치는 깐따삐야 별에서 여행도중 불시착한 도우너를 만나게 된다. 계속해서 고길동에게 당하는 둘리 일행은 도우너의 타임 코스모스를 타고 빨리 어른이 되기 위하여 미래로 여행하기로 결심한다.

드디어 미래로의 여행. 그런데 불행히도 고길동에 타임코스모스에 같이 타고 왔다. 로프에 매달려 있던 고길동을 떨구어 내버리지만 타임코스모스는 방향을 잃고 우주 한복판에서 방황하게 된다. 우주에서 방황하던 둘리 일행은 우주 핵충을 만나면서 위기를 맞게 된다. 한편 낙오되었던 고길동도 우주 핵충에 계속 쫓기게 된다. 그러던 중 가시 고기를 만나 우주를 지배하려는 바요킹의 존재를 알게 된다.

죽은 영혼들만이 갈 수 있는 아이스별에 착륙한 둘리 일행은 바요킹의 부하들로부터 추격을 당하고 회동과 마이클, 고길동이 바요킹에게 잡히게 된다. 둘리 일행의 도움으로 그들을 구하고 둘리는 옛 친구인 공실이를 만나면서 엄마가 수정체속에 갇혀 있는 것을 알게 된다.

둘리는 바요킹과 맞서 싸우고 길동과 희동의 활약으로 바요킹이 폭파된다. 엄마와 감격스런 재회를 하는 둘리. 둘리는 엄마와 함께 있으며 빨리 어른이 되고 싶다고 하지만 엄마는 자기 스스로 일을 할 수 있으니 이제 너는 어른이라고 하며 다음에 만날 날을 기약하고 헤어진다.

각 스테이지 설명

스테이지 1

고길동의 집 내부 단면도로 구성한다. 고길동의 집 안방, 건넌방, 주방, 복도, 담벽 등으로 구

성되며 장애물로 전등, 압정 등이 나온다. 이 장에서는 고길동이 적 캐릭터로 등장하여 빗자루 무기를 쓴다. 고길동의 빗자루에 맞으면 데미지를 입게 되므로 점프로 피한다. 스테이지 중간에 도둑이 들어와 집안 물건을 훔쳐 달아나는데 그 도둑과 마주치면 피하거나 공격을 해야 한다. 도둑은 칼로 공격을 하니 주의 해야 한다.

스테이지 2

타임 코스모스를 타고 미래의 우주 여행을 가는 장면으로 점수

취득 아이템과 데미지를 입힐 수 있는 운석들이 줌 업 되면서 나타난다.

스테이지 3

미래의 우주로 나온 둘리 일행. 가는 도중에 방향을 잃고 우주에서 방황하다가 우주 버스를 만난다. 우주버스에서 해골들과 싸우고 바요킹의 졸개들과 싸운다. 우주버스에서 나온 둘리 일행은 가

시고기를 만나게 되고 가시고기의 뼈 사이로 이동하면서 졸개들과 싸운다. 3 스테이지가 끝나면 보스 스테이지가 나온다.

스테이지 4

타임 코스모스호를 타고 가다 아이스별로 떨어지는 둘리 일행.

둘리는 아이스별에서 옛 친구인 공실이를 만나고 둘리의 엄마가 얼음 수정에 갇혀 있는 사실을 알게 된 둘리 일행. 계속해서 바요킹의 부하들에게 공격당하는데...

아이스별은 온통 얼음으로 이루어져 있으며 군데군데 함정들이 도사리고 있다. 바요킹의 부하들과 계속 전투를 벌이나 일행 중에 고길동과 마이콜이 잡혀 간다. 둘리 일행은 바요킹이 살고 있는 본거지로 간다.

스테이지 5

둘리 일행은 바요킹의 본거지중 일부인 얼음 감옥으로 간다. 이곳에서 바요킹의 부하들인 망나니, 헌포, 졸개 들과 싸우게 된다. 바요킹의 본거지는 고딕 양식 풍의

건물위에 긴 복도 및 얼음 감옥, 원형 경기장으로 이루어져 있으며 각 건물내의 장애물을 적절히 피하면서 적 캐릭터가 배치되어 있는 곳을 무사히 없애고 통과하면 스테이지 끝부분인 원형 경기장이 나온다. 밖으로 나오면 바요킹이 살고 있는 성이 눈 앞에 보인다.

스테이지 6

바요킹의 성 내부로 들어간 둘리 일행은 바요킹의 부하들과 격전을 벌리고 바요킹을 좇아간다.

바요킹의 성 내부에 있는 장애물과 마법의 방을 무사히 통과하면 바요킹의 성 외부로 나오게 된다. 성 외부로 나온 둘리 일행은 갑자기 얼음 강이 있는 곳을 만나게 되고 밑에는 뾰족한 얼음 종유석이 있어 건너가지 못한다. 이 종유석은 일정 시간내 나타났다 사라졌다 하므로 주의해 통과한다. 낭떠러지를 통과하면 해골 바위를 만나게 되는데 이곳에서 해골과 박쥐와 싸운다. 이곳을 통과하면 스테이지 끝 부분인 둘리 엄마가 갇혀 있는 수정체에 도달하게 된다.

스테이지 7

이 장은 마지막 스테이지로 우주악인 바요킹과 둘리 일행과 최후의 결전을 벌인다. 바요킹은 변신에 능하며 마법을 부리고 쉽게 죽지 않는다. 둘리 엄마가 갇혀 있는 수정체 앞에서 결전을 벌인다.

게임의 특징

1. 만화영화의 소스를 활용(캐릭터, 배경, 동화상, 백그라운드 뮤직, 효과)
2. 만화영화 시나리오와 연계한 스테이지 구성(스테이지 클리어 화면에 만화영화 동영상 삽입)
3. 초등학교 대상으로 하는 타이틀로 쉽게 플레이 할 수 있는 간단한 키조작
4. 코믹한 애니메이션, 점수 아이템, 보너스 아이템의 삽입

사우리안(SAURIAN)의 네모네모 로직

장　르 ○ 액션 퍼즐
제작사 ○ 디지탈 드림
유통사 ○ 미정

프롤로그

이것은 내가 태어나기 도전에 이 흑성을 관광하던 과학자에 의해 고안되었다고 한다. 지금은 누구도 관심을 갖지 않는 장치이다.

"사우리안(SAURIAN)은 도마뱀 류의 일종이란 뜻이래

이것은 흑성내부의 자기장으로 기류에 섞인 광석성분의 입자가 진동하며 진동이 유도파를 간섭해 정보를 왜곡하는 현상을 보안하기 위해 만든 시스템이다. 이 장치로 인해 우리흑성에 착륙을 시도하는 수많은 우주선을 사고로부터 구해낼수 있었다고 한다. 정식명칭은「스페이스-퍼드 유도 시설」이다.

아버지의 절천한 친구이기도한 그 과학자는 아버지에게 퍼드 유도시설을 주시고 다른 흑성으로 떠나셨다. 현재는 아버지가 관리하시고 계시지만 요즘은 새로운「가변 유도시설」때문에 우리 착륙장의 이용이 뜸한 편이다. 며칠전 아버지는 퍼드 유도시설을 고안해 주신 분의「타래에 의한 변이」를 시작하셨다는 말씀을 듣고 그분이 계신 흑성으로 떠나셨다.

이제 내가 유도시설의 관리를 맞게 되었다. 아버지께 말씀 드리지 않았지만 그 동안 꿈꿔온 가변 유도시설로의 개조를 실현해 볼 때가 된 것이다. 잘만 되면 전처럼 많은 우주선이 우리 기지에 착륙하도록 할 수 있을 꺼야.

소문에는 우주의 대통령으로 불리는 인물이 유명한 퍼드만 찾아 다니며 관광을 한다고 하던데, 그렇게만 된다면 이 흑성도 머지않아 놀라운 발전을 할 수 있게 될 꺼야. 사우리안의 명예를 걸고 시작하는 거야.

❶ 이것이 바로 문제의『스페이스퍼드 유도시설』

❷ 레이저 포의 한 종류로 해적을 막는 데는 필수이다

마인드 스케이프 테트리스는 가라!

윈도우즈에 제공되는 마인드 스케이프와 세계적인 퍼즐 게임 테트리스를 제치고 인기도 1위를 차지하고 있는 퍼즐타입이 드디어 IBM-PC로 이식되었다. 대각선이 일치되는 지점의 정보를 수치로 표기해 플레이어는 고도의·계

산을 하지 않으면 진행할 수 없도록 구성되어있다. 또한 퍼즐게임에서는 드물게 시뮬레이션 적인 요소를 두어 우주선 착륙성공 시키면 플레이어의 주변환경을 한가지씩 해소해 나갈 수 있다.

착륙성공의 횟수가 늘어나면 유도시설을 강화시켜 더 큰 우주선을 수용할 수 있도록 구성되어있다. 또한 착륙시설의 확대와 더불어 홍보활동을 위해 블랙홀 근처에 홍보기지를 건설해 체인점은 물론 상권확보가 어려운 우주해적 출몰지역에까지 신경을 쓸 수 있다.

퍼드를 착륙시키는 것은 그리

어렵지 않다. 하지만 우주선을 착륙시키는 것은 매우 고난이 도의 기술이다. 우주선 측에서 보내온 착륙허가 데이터를 받아 유도장치에서 수치를 맞추어주면 나스카평원의 도형처럼 기기 괴괴한 도형들이 나온다. 이 도형을 모두 완성시키면 우주선이 착륙하게 되는데, 문제는 그리간단하지않다. 게임 속에 수많은 장애요소들이 숨어있는데 살펴보면 유도장치의 도형완성을 방해하는 우주해적이 있는가하면, 제한시간동안 퍼즐을 풀지못하면 우주선이 추락해 버리거나 다른 곳으로 날아가 버린다. 또한 사우리안의 친척 벌되는 동생이 찾아와 도와주는 대목은 2명의 플레이어가 게임을 풀어나갈 수 있는데, 서로 경쟁하지 않을

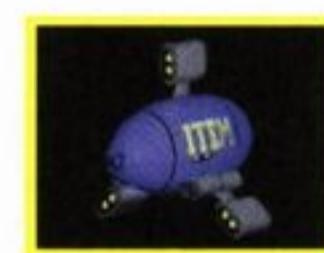
수 없도록 구성되어 있다.

s 아케이드

게임도중 플레이어의 진행을 방해하거나 니컬키드와 경쟁할 때 필수적인 아이템이 있다. 이것을 얼마나 적절하게 사용하느냐에 따라 게임의 승패가 좌우된다 해도 과언이 아니다. 플레이어는 아이템을 얻기 위해 자신이 갖고 있는 기본적인 도구들을 사용하여 더 많은 아이템을 이곳에서 구입해야 한다.

아이템 아케이드

폭탄, 조명탄, 타임머신 등 갖가지 게임에 필요한 아이템을 살 수 있다.

웨폰 아케이드

게임 상에 자주 등장하는 해적을 물리치기 위해 레이저를 달아야 한다.

이곳이 바로 레이저를 판매하는 곳. 레이저의 위력은 슈팅게임 '라이덴'의 레이저 시스템을 능가할 계획이라고 하는데, 기대하시라!

폴리스 아케이드

여기에서도 역시 보안시스템을 갖고 있다. 해적을 물리치기 위한 노력이 애처롭게만 보이는데, 해적의 출연을 미연에 막을 수 있는 좋은 시스템이다.

스쿨 아케이드

게임 상에 진행되는 모든 의문점은 이 스쿨아케이드에서 풀 수 있다. 과연 얼마나 도움을 받을 수 있을지는 기대해봐야 한다. 공부는 하기 나름이지만 커닝은 신의 도움이 없이는 절대 불가!

워프 아케이드

손님을 유치하기 위한 치열한 시스템이다. 결국 우주 곳곳에 배치해 두면 손님들은 워프를 통해 사우리안 행성으로 들어오게 된다.

❶ 스페이스 퍼드 착륙 시스템

❷ 퍼드를 착륙시키기 위한 관제탑

야화 그 뒷 얘기들

야화

장 르 ➡ 전략 아케이드
제작사 ➡ F.E(02-248-4713)

지난 호에 야화의 프롤로그와 간단한 캐릭터 소개만을 했다. 이번호에는 기획의 거의 끝 단계인 나머지 캐릭터 소개와 새로운 전략 시스템을 소개한다.

새로운 장르의 전략 아케이드

일반적으로 아케이드 하면 한 명 또는 두 명의 유저가 수많은 적을 상대로 공격해 스테이지를 클리어 하는 것으로 알고 있다. 그러나 야화는 전략부분을 접목 시켜서 보통의 아케이드에서 느낄 수 없는 게임의 맛을 느낄 수 있다. 그러면 야화 에서 보여지는 전략부분이 어떤 것이 있는지 살펴보자.

야화에서는 약 3년간의 기간을 가지고 게임을 진행해 나간다. 서울을 지배하고 있는 모든 조직의 통합을 위해서 유저는 3년간 조직을 운영해야 한다. 만약 3년안에 조직들을 통합하지 못하면 게임은 끝난다. 유저는 일주일 단위로 해야 할 일을 정한다. 3년간의 일정을 유저가 직접 정해야 함으로 신중을 기해서 해야 하며 어떠한 일을 하느냐에 따라 조직을 키울 수도 또는 소멸시킬 수도 있다.

유저는 다음과 같은 일을 정해서 조직을 이끌수 있다.

항목	설명
급여지급	아주 중요한 항목이다. 급여를 적게 주면 조직원들 사이에서 반발이 일어나고 그렇다고 너무 많이 주면 조직원들이 나태해 져 조직을 꾸려가는데 많은 애로가 있으므로 적절한 금액을 선택해 지급해야 한다
보너스	지금 조직원들에게 힘을 줄 수 있다. 많은 보너스 지급은 조직원들에게 힘을 줄 수 있지만 너무 많은 보너스 지급은 조직의 자금을 감소 시켜서 조직을 이끌 수 없게 될지도 모르니 주의한다
회식	조직원들이 힘이 들 때 한 번의 회식은 조직력을 증가시키며 조직원들 사이에서 사기를 증가 시킬 수 있다
지역봉사	조직이 커지면 많은 지역봉사에 참여, 지역 주민들로 부터 조직에 대한 호응도를 증가 시켜야 한다.
무술연마	조직의 힘을 키우는 중요한 일이다
상납금 회수	조직 자금을 늘림에 있어서 가장 중요한 일이다. 조직이 관리하는 지역의 상인들로 부터 일본 조직에 대한 보호를 위해서 일정량의 금액을 거두어들인다
거래	그 당시 가장 중요하게 여기는 물품(쌀, 금, 소금, 철)들을 거래한다. 물품들의 값은 수시로 변경됨으로 적절한 시기에 매입을 하고 값이 올라갔을 때 처분을 해서 조직의 자금을 증가 시켜야 한다

조직의 현재 상태를 나타내는 수치이다.

항목	설명
조직력	조직의 힘을 나타내는 수치이다. 이 수치는 한 조직을 평가하는 중요한 수치이며 이 값은 다른 수치에 커다란 영향을 미친다

사기치	조직에 속해 있는 조직원의 사기를 나타내는 값이다. 수치가 낮아 지면 조직원들은 불안해 하며 전반적으로 조직을 이끌어 나감에 있어 힘이든다
방어력	현 조직의 방어를 나타낸다. 이 수치가 낮아지면 다른 조직으로 부터 많은 도전을 받게 된다
공격력	다른 조직에 도전함에 있어 중요한 수치이다
신용도	현 조직의 신용을 나타낸다. 신용이 낮은 조직은 다른 조직으로 부터 불이익을 당한다
복종심	현 조직에 속해있는 조직원들의 복종을 나타내는 수치이다. 이 수치가 낮아지면 조직원들 사이에서 내분이 일어나며 조직원들의 배신이 일어난다

위에서 설명한 사항이외에도 많은 수치가 존재하며 얘기치못한 사항이 발생한다. 유저는 이러한 부분을 신경써서 관리를 하여 게임을 매끄럽게 진행해야한다.

캐릭터 소개
(지난 호에 소개하지 않은 캐릭터)

하야시
나이 37세. 179Cm의 신장에 깡마른 체구를 가지고 있음. 전형적인 일본인 이미지로 교활하고 간사한 눈을 가지고 있다. 피도 눈물도 없는 자로 서울에서 가장 강력하게 자리잡은 하야시파의 두목이다.

박갑도
나이 29세. 당시 흔하지 않은 거구로 커다란 얼굴이 상대를 제압하는데 큰 몫을 한다. 독립문을 중심으로 활동하는 쏘나기파의 두목으로 언제나 말이 없고 무뚝뚝하다.

땅꼬마
나이는 20대 초반으로 추측. 별명대로 작은 키에 작은 몸집을 가지고 있다. 열쇠 기술자로서 못 만드는 열쇠가 하나도 없으며 금고 털이에도 상당한 재주를 가지고 있다.

수월레강
사랑하는 사람에게 외면당해 그에 대한 복수심으로 향심이가 만든 적화파의 중간 보스이다. 보통 남자들 보다 훨씬 호탕한 성격을 가지고 있어 조직원들이 아주 잘 따른다. 수월레강의 부드럽고 날쌘 몸동작은 마치 한마리의 새를 연상하게 한다.

엄동욱
나이 26의 경성제대 출신의 엘리트 깡패. 키는 170Cm로 지적이고 차가운 외모를 소유하고 있다. YMCA파의 두목으로 종로를 중심으로 조직을 가지고 활동한다. 뛰어난 두뇌를 소유하고 있으며 그에 못지 않은 주먹을 가지고 있어 함부로 대할 수 없는 상대이다.

상하이박
정확한 나이는 알 수 없음. 강원도 감자같은 이미지로 방랑끼가 있어 전국어느 곳도 다녀 보지 않은 데가 없다. 중국 상하이에서 활동하던 시절의 옷을 입고 있어 중국인처럼 보이기도 한다.

고단수
나이는 30대 중반. 신장은 168cm. 머리에 바르고 다니는 기름 때문에 주먹계 사람이라기보다는 기방 출입이 잦은 한량으로 보이나 뛰어난 두뇌로 조직을 관리하는 철성파의 두목이다. 구로를 중심으로 활동한다.

무사시
나이는 40대로 알려져 있으나 정확하지는 않다. 서울에 자리잡은 일본 깡패 조직 중 두번째로 강한 우다파의 보스이다. 교활한 성격의 소유자로 어느 누구도 그의 마음을 알아낼 수 없을 정도로 자신의 감정을 얼굴에 담지 않은 것이 특징이다. 자신의 이득을 위해선 부하의 죽음도 아랑곳하지 않는 무서울 정도로 냉정한 사람이다.

마루오까
나이 40세. 일본 헌병대의 대장으로 죄없는 조선인들의 눈에서 눈물이 흐르도록 하게 만든 장본인이다. 벌어진 앞니가 얼핏 멍청해 보이기도 하나 냉철함은 일본 헌병대에서 그를 따라갈 사람이 없다.

야마모토
나이는 40대 가량. 용산을 중심으로 자리 잡고 있는 동방파의 중간 보스로 간사하며 잔인하기로 주먹계에서 정평이 나있다. 이찌로의 명을 받아 서울 입성과 동시에 용산에 거점을 확보한 후 지역 주먹계의 보스들을 암살하였다. 이 사건을 계기로 이찌로의 신임을 받아 중간보스로 간택되었다.

강한팔
나이는 20대 중반. 신장은 172cm로 우락부락한 얼굴을 소유하고 있다. 어린 시절부터 운동으로 단련된 근육을 가지고 있다. 사마귀파의 두목으로 답십리 일대를 관리하고 있다. 화가 나면 눈꼬리가 사납게 올라가 주위 사람들을 공포의 분위기로 몰아넣는다.

김택촌
나이는 33세. 신장은 170cm로 약간 마른 체구를 가지고 있다. 종로를 중심으로 활동하는 YMCA파의 중간 보스로서 보스인 엄동욱의 경성제대 후배 로 1학년때 자퇴를 하고 주먹계에 적을 두고 지내게 되었다. 사상 사건때의 부상으로 언제나 마스크를 하고 다닌다. 말이 적고 눈물도 적은 사나이이다.

타르타로스 TARTARUS

타르타로스는 데카 팀이 2번째로 내놓은 롤플레잉 게임이다. 특히 데카 팀은 롤플레잉 게임을 전문, 제작함으로 국내제작 롤플레잉 게임의 일익을 담당할 것이다.

프롤로그

타르타로스는 그리스 종교 신화에 나오는 땅 밑에 있다는 암흑계를 가리키는 말로 21세기에 이르러 새로이 발견된 신대륙의 이름이기도 하다. 버뮤다 삼각지대와도 같은 다른 차원에 놓여 있는 대륙이 발견되어진다는 가상으로 출발하는 게임의 프롤로그는 타르타로스내에서 이권다툼탓에 발발되는 산 세계대전으로 시작된다. 신 세계대전은 6대주의 연합된 막강한 전력으로 장기화 되고 핵의 사용이란 극처방으로 나가고 타르타로스에 파견된 각구의 파견대는 핵폭발에 의해 타르타로스에 고립되고 만다. 고립된 세계각국의 파견대는 UP(Union of Peace: 평화연방)라니 이름 아래 평화 연방을 창립하고 새로운 삶을 살아가게 되나, 이들 앞에 돌연히 출연한 카리스마란 테러단체에 의해 새로운 위협을 받게 된다.

게이머는 UP연방이전에 반도연합국 - 21세기초 남과 북은 경제적 통일만을 이루고 반도 연합국이란 국명아래 각국의 사상을 인정한 정책을 펴 나가고 있었다 - 의 일원으로 파견되어 UP연방 후에는 데카 시티에 주둔하고 있는 대 메탈 기갑 3중대 1소대장인 강 인한이 되어 〔최후의 회망작전〕에 참가해야 한다.

새로운 턴 방식의 전투

보병으로 이루어진 특수부대원에 관한 이야기가 타르타로스를 통해 보여지므로 게임에서는 무기 시스템이 방대하고 각 무기의 특성에 따라 특유의 파라미터로 구성되어 있다. 즉 무기마다 돌격용, 지원용, 저격용의 파라미터로 구분되어 있으며 무기를 적절하게 사용하기 위해서 각기 특유의 조로 분리하여 캐릭터의 특성에 맞게 무기를 배급해야 한다.

게임을 통해 게이머가 접하게 될 구성 캐릭터들은 파라미터에 따라 돌격조, 지원조, 저격조, 의무조의 병사들과 SF성 RPG에 어울리는 초능력자가 될 것이다. 이 캐릭터들은 파라미터에 따라 각기 휴대할 수 있는 무기가 제한되어 있기에 게이머는 병사들을 항시 훈련을 시켜 무기 사용법을 익혀야 한다.

타르타로스의 또 하나의 특성은 기존의 RPG가 시뮬레이션과 접목하면서 다소 그 질이 떨어질 수 있는 시뮬레이션 부문에 해당하는 전투모드를 구현한다는 것이다.

전투모드의 특성을 살펴보면, 첫째로 아군 캐릭터의 행동 특성을 학습하며 다양한 작전을 구사하는 적 캐릭터의 움직임과 이에 대응하기 위해선 기존의 시뮬레이션에 못지 않은 치밀한 작전을 세워야 한다. 둘째로는 매번 바뀌는 전투 필드 맵은 기존의 RPG를 통해 거의 흡사한 전투 맵을 접했던 게이머라면 매 턴마다 새로운 작전을 구사해야 한다.

게임 시작 비주얼

처음 게임 진행은 컷식으로 그림과 자막으로 처리된다.

21세기를 목전에 둔 20세기 말 인류에겐 커다란 파문이자 경이로운 사건이 터지고 말았다. 영국의 저명한 지질학자인 브라운 박사는 〔신대륙은 더 이상 존재하지 않는가?〕란 그의 논문을 통해 버뮤다 삼각지대와 같은 다른 차원에 놓여 있는 또 다른 미지의 대륙에 대한 존재를 강하게 시사했다.

브라운 박사의 주장으로 인해 다른 사람들에겐 신대륙의 발견이란 탐험의 모험심이 심어지기 시작했다. 민간단체에 의해 시작된 신대륙의 탐험은 이내 국가적 사업으로 발전하기에 이르렀고 급기야는 2002년에 미지의 대륙으로 통하는 시공의 터널을 발견하기에 이르렀다. 주연합으로 뭉쳐진 신세력들은 앞을 다투어 그 미지의 대륙에 군대와 과학자 그리고 이주민들로 이루어진 탐험대를 파견하기 시작했다.

탐험대가 파견되고 그곳 미지의 대륙내에 무궁무진한 자원이 매장되어 있을 가능성이 커지자 세계의 열강들은 UN의 테이블에 기득권 확보를 의해 목청을 높이기 시작했고 신 냉전의 국면으로 접어 들었다. 이런 이유로 그 신대륙은 타르타로스라 불렸다.

신냉전으로 치닫던 세계정세에 암울한 미래를 잉태하는 사건이 2004년에 벌어지고 있다. 타르타로스 대륙내 그레이트 아메리카에서 새로운 금속 재료인 칼콤이 발견된 것이다. 이 금속 소재로 인해 전쟁이 일어났다. 이 전쟁으로 다국의 동시다발적인 핵 사용으로 타르타로스로 연결된 시공의 터널이 막히자 각국의 파견대는 평화연방을 맺는다. UP정부는 본국으로 돌아가기 위한 노력을 하는데 그 와중에 카리스마란 악의 세력을 출현한다. 카리스마는 사이보그를 앞세워 UP정부를 앞세워 공격하기 시작하는데

게임의 주요등장인물

강인한(29세)

UP군의 메탈 기갑 부대 소대장으로 강인한 성격고 판단력을 지닌 게임의 주인공. 전우 한민을 카리스마에 빼앗긴 복수심으로 대카리스 카전에 지원하게 되었다.

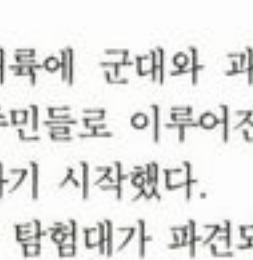
타이스만(55세)

델리카트인으로 강인한을 도와 카리스마전에 출전하며 초능력을 구사하며 〔최후의 희망자전〕에서 많은 공을 세운다.

한 민(28세)

반도 연합군내에서 카리스마에 의해서 사이보그화 되었으나 가드너의 도움으로 본 기억을 찾는다.

가드너 박사(48세)

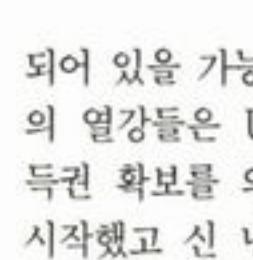
UP합병 이후 타르타로스 연합국내에서 시공의 터널을 찾기 위한 연구를 하는 물리학자로 전쟁 발발 이후에 UP군의 전력 강화에 주력한 연구를 한다.

맥클라우드(51세)

그레이트 아메리카 파견부대의 사령관으로 후에 UP연합군과 합병된 후 전군 사령관이 된다.

로빈(26세)

UP군 2연대 수색 중대 일원으로 뛰어난 정찰력을 지니고 있다.

사만다(25세)

나약한 몸매와는 달리 강인한 정신력과 신체를 가지는 맥클라우드 장군의 딸로 강인한을 좋아한다.

갬블(30세)

데탕트 시민이자 과거 EC&C의 특전대 장교였던 갬블은 적의 꼬임으로 카리스마편에 서게 되며 그는 도적이 된다.

사이베리아 2

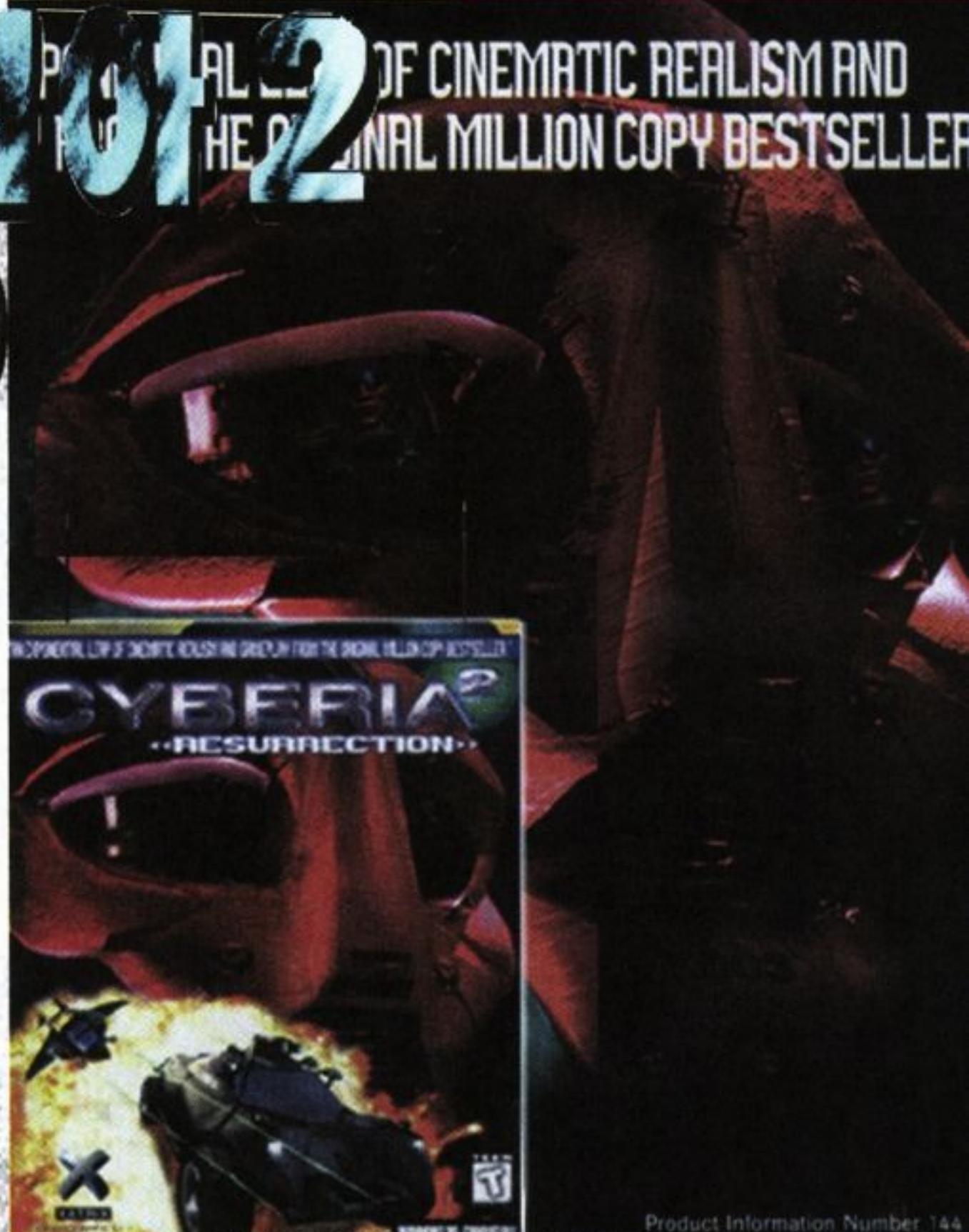
(Cyberia 2-Resurrection)

장 르	액션 어드벤처
제작사	버진 인터랙티브
유통사	동서게임채널
시스템 요구사항	486 이상/8메가 이상의 램 키보드, 조이스틱 지원
발매일	발매중
가 격	53,000원
문의처	동서게임채널(02-3662-8020)

프롤로그

3차원 슈팅 게임의 시초로 알려진 사이베리아가 오랜 공백을 깨고서 드디어 2편으로 출시되었다. 이번 2편에서는 예전보다 훨씬 많은 동영상 화면이 수록되어 3차원 슈팅 게임으로는 드물게 CD rom 2장으로 출시되었다.

그리고 이 사이베리아 2의 특징이라면 아케이드와 어드벤처가 혼합되어 있다는 점이다. 게임 부분마다 단락을 두어서 때로는 마우스를 가지고 조준판을 움직여 적을 맞추는 게임으로 진행된다.

또 그 이후부터는 적의 기지에 진입하고나 임무를 수행하기 위해 어드벤처 적인 방식으로 게임을 진행하게 된다.

이렇게 장르가 혼합되어 있기 때문에 아무리 실증을 잘 내는 게이머라도 그다지 쉽게 게임에 질리지 않는다. 비록 최근에 출시되는 인터랙티브 적인 요소가 아니더라도 한 폭의 액션 만화를 보는 듯한 박진감 넘치는 화면은 정말 인상적이다. 여기에 막강한 음성 사운드와 배경 음원이 합쳐져서 사이베리아 시리즈의 진수를 맛보여 줄 것이다.

게임의 배경

21세기초에 발생한 전쟁에서 기근과 바이러스에 의한 전염병으로 인해 세계 인구의 절반 이상이 사망하여 기존의 조직 질서가 파괴되는 사태가 발생하였다. 이러한 사태에 부수적으로 수반되는 힘의 공백으로 인해 서로 적대 관계에 있는 FWA 및 카르텔 그룹들이 항성의 소유권을 목적으로 전투를 벌이게 되었다.

FWA 군들은 유라시아 대륙 대부분에 있는 카르텔 지역을 점령하여 북반구 지역을 완전히 장악하였다. FWA 집단은 철권 통치 방식으로 운영되어 약간의 반란 기미라도 보이는 경우 철저하게 응징하는 습성을 지니고 있다.

이들 집단에 의해서 징발되

❶ 타이틀

❷ ID 입력 화면

었다가 이들에게서 배반을 당한 잭은 사이베리아 무기와 융합하여 이들 세력들이 우주 궤도에 설치한 우주 기지들을 파괴시켜 이들 세력에 복수하였다. 잭의 이러한 영웅적인 행동으로 인해 태업으로 FWA 세력을 반감시키는 것을 목적으로 하는 지하 반란군 동맹이 탄생하였다.

FWA군보다 수적으로 혹은 군사적으로 열세인 이들은 열정, 확고한 신념, 현명함으로 이들에 맞서 싸웠다. 잭은 그 자신이 극저온 상태의 수면에서 다시 깨어날 때까지 이들 지하 반란 동맹군들의 정체를 알지 못했다.

2편의 이야기

주인공 냉동 상태에서 깨어난 잭은 몸의 중심을 잡을 수 없다는 느낌을 받았다. 자신의 몸에 있는 관절 마디들은 경직된 상태로 움직임 그 자체가 거북스러웠다. 추락 이후에 발생한 일들에 대한 기억을 그는 전혀 할 수 없으며 지금 자신이 어디에 있는지도 알 수 없었다.

그 자신이 신뢰하고 있는 블레이드는 지금 재충전을 해야 할 상태로 FWA 군들은 잭을 제거하려는 시도를 하여 이제 잭의 머리에 있는 머리카락은 모두 손실되어 버렸다. 그러나 자신에게 명령하던 이 아름다운 여인인 노벨 소령을 따라가면 지금 벌어지고 있는 이 상황을 정확하게 파악할 수 있다.

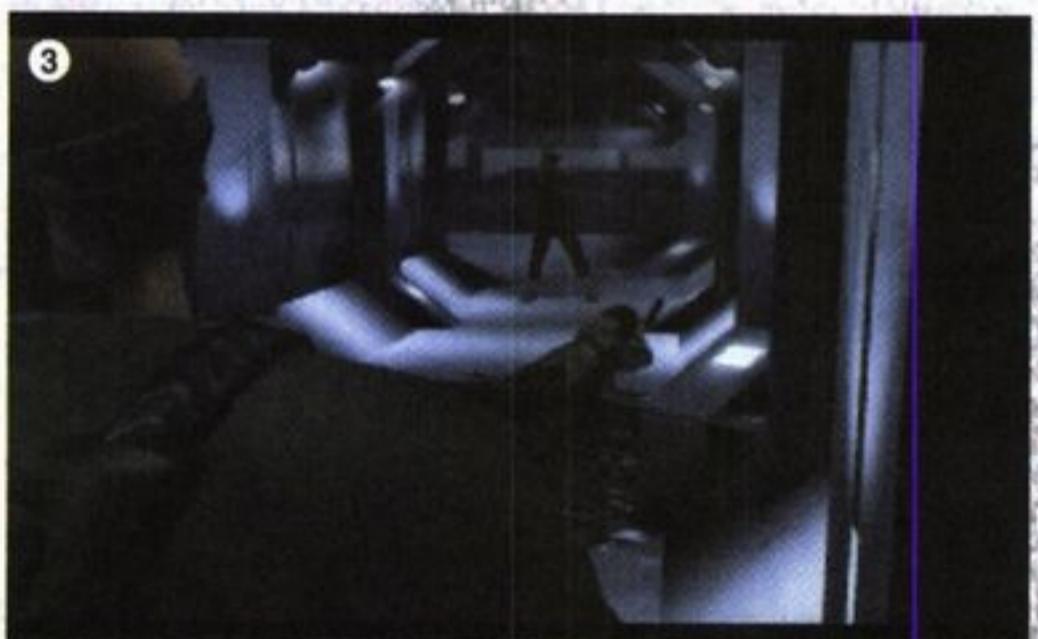
코빈 박사는 궁지에 처한 잭을 인간애가 아닌 과학적인 연구 목적으로 구조하였다. 잭의 몸 조직은 사이베리아 무기와 융합 과정 후에 엄청난 변이를 거쳤으며 코빈 박사는 잭의 몸에서 추출한 이 작은 조직만을 가지고도 이러한 세포 변형을 이용하여 가공할 정도의 파괴력을 지닌 무기를 개발할 수 있다고 생각하고 있다.

수많은 실패와 FWA 내부에 있는 자신의 상관으로부터 받은 엄청난 압력을 겪은 수년간의 연구 끝에 박사는 자신의 가설을 입증한 다음 서둘러서 잭의 몸에 있는 미세한 감염 조직을 배양하여 복제하는 작업에 착수하였다.

이러한 강력한 미세 무기들을 사용하면 FWA 병력을 사용하지 않고도 지하에 은거하고 있는 반란군 세력들 모두를 제거할 수 있다. 그러나 박사는 잭의 혈액에는 박사가 개발한 생화학 무기에 대한 해독제가 담겨져 있다는 사실을 염두에 두지 않았다. 반란군들은 코빈 박사가 개발한 무기들이 사용되기 전에 해독제를 개발하기 위해서는 반드시 잭을 구출한 다음 그를 안전한 장소로 이동시켜야만 한다.

게임의 시작

우선 게임이 시작되었을 때 잭이 앞으로 뛰어나가는 장면을 볼 수 있다. 이제부터 본격적으로 전투가 시작되는데 조준판을 조종하여 화면에 다가오는 적들을 하나하나 쓰러뜨리자. 총을 쏠 때에는 마우스 버튼을 마구 누르기보다는 가만히 누르고만 있어도 연발로 나간다.

그리고 적에게 한 두 방정도 맞는다고 하여도 곧바로 죽는 것은 아니다. 어느 정도 수준까지는 별 상관이 없기 때문에 큰 걱정은 하지 않아도 된다. 하지만 한 장면에서 적이 지나치게 게이머를 향해 부딪혀 오거나 많은 수의 총알을 맞을 경우는 게임 오버가 된다.

이제 복도를 계속 따라가게 된다. 부분 부분 잭이 몸을 뒤로 돌려서 뒤따라오는 적들을 쏘기도 한다. 이때의 테크닉은 서서히 카메라에 따라 화면이 바뀌게 되므로 미리 적이 나올 지점을 예상하면서 공격을 하면 효과적이다.

❶ 잭을 구출해준 노벨 소령

❷ 노벨 소령을 따라가는 잭

❸ 통로에서 일대 전투가 벌어진다

❹ 고속도로를 향해서

잠시 후에 잭은 노벨 코빈 소령을 만나게 된다. 그녀는 지하 반란군들이 전복을 노리고 있는 FWA 측의 소령으로 군무하고 있지만 비밀리에 반란군 사령관 임무를 수행하고 있다. 그녀는 뛰어난 사격술과 조종술

❶ 보이는 적의 시설물들을 파괴하자

❷ FWA의 차량 기지를 옆으로 하고 계속 질주한다

❸ 터널 안에서 고의 폭발을 일으킨다

을 가지고 있으며 또한 잭과 마찬가지로 컴퓨터 해킹 기술도 상당히 뛰어난 편이다.

그녀는 이미 차량을 대기시키고 잭을 기다리고 있었다. 그녀가 준비해 놓은 차량에 탑승하도록 한다. 차에 탑승하면 화면이 차안에서 바깥을 바라보는 화면으로 바뀐다. 이제 이 건물을 빠져나가기 위해서는 앞에 보이는 적의 차량들을 모조리 파괴해야 한다. 적들의 반격이 거세지므로 조준판을 움직여 가면서 적의 차량을 파괴한다. 그리고 적에게 공격을 많이 받으면 그대로 벽에 들이받고 폭발하는 사태가 벌어진다. 따라서 적이 공격하기 전에 미리 조준을 끝내어서 탈출을 안전하게 끝내도록 한다.

숨막히는 추격전

적의 기지를 탈출하였다면 두 사람은 차량을 타고 고속도로를 진행하게 된다. 고속 도로에 들어서자마자 적의 육상 세력과 공중 전투기들이 한꺼번에 몰려오면서 공격을 퍼붓는다. 하지만 레이저를 연발로 해 놓은 상태에서 집중 공격을 하면 어렵지 않게 넘어갈 수 있다.

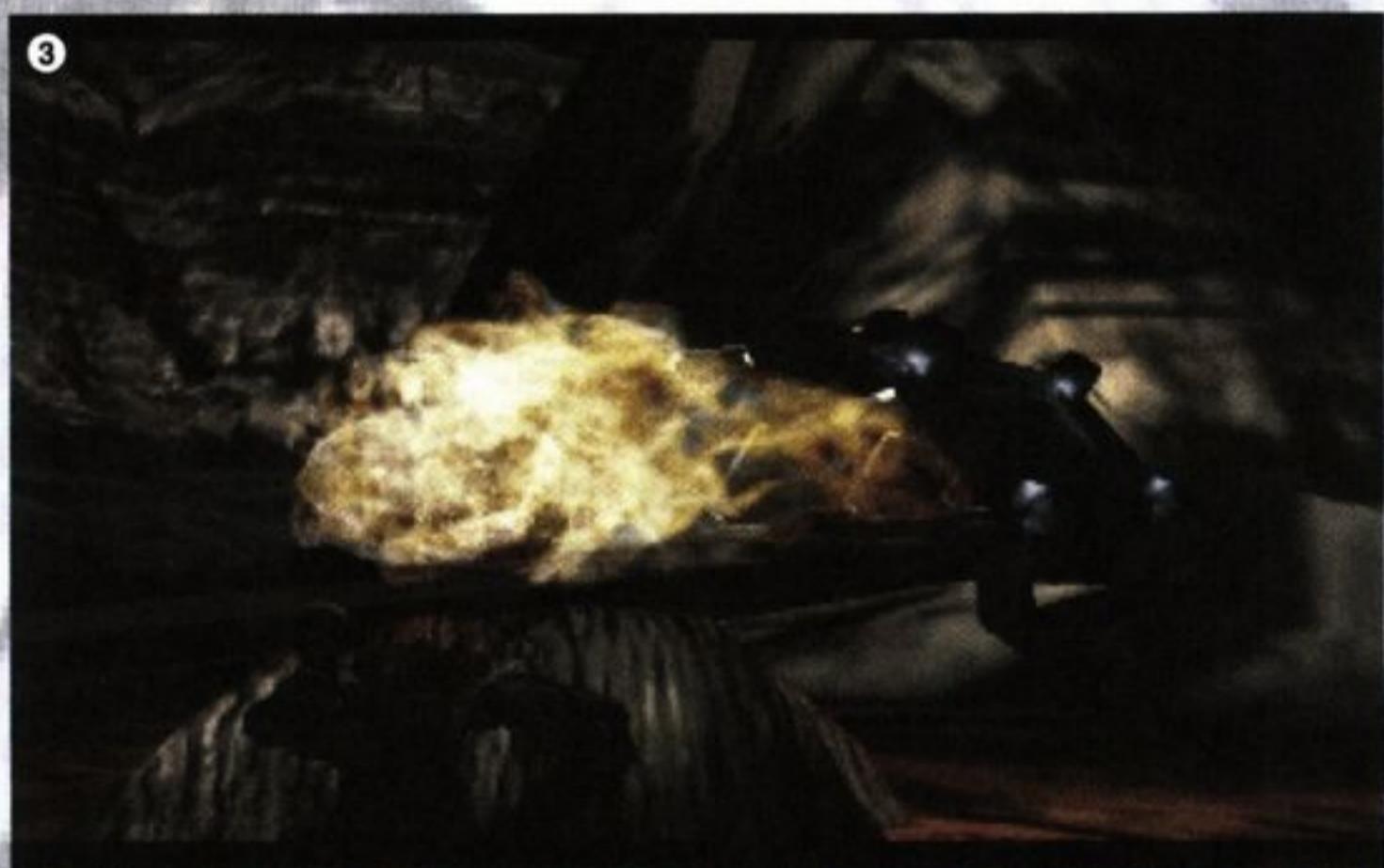
그리고 차량들은 직접 돌진해 들어오는데 그대로 정면 충돌 할 경우는 게임 오버가 될 수 있다. 따라서 공중의 적들보다 지상에서 달려오는 차량들을 우선 순위로 파괴한다. 그리고 전투 중에 화면 양쪽을 살펴보면 그래프가 있는 것을 볼 수 있을 것이다. 화면 왼쪽에 있는 것이 에너지 양을 나타낸다. 이 그래프가 아래로 내려가면 잭은 그대로 죽게 된다. 그런데 이 에너지 바를 충전하기 위해서 어떤 아이템이나 특별한 기능이 있는 것은 아니다. 잠시 공격을 멈추고서 기다리면 에너지 바가 서서히 올라가는 것을 볼 수 있다. 비주얼 신이 나오는 곳곳에서 잠시 나마 휴식을 취하면 에너지를 최상의 상태로 유지시킬 수 있다.

그리고 화면 오른쪽에 있는 그래프는 레이저의 강도를 나타낸다. 이 그래프의 경우 현재 잭이 사용하는 무기의 파워를 결정한다. 이 그래프가 바닥으로 내려갈 경우 레이저 발사 장비의 온도가 높아져서 더 이상 무기 발사가 불가능하다. 이 레이저 그래프가 높은 상태에서는 레이저가 연발로 나가는 것이 불가능하다. 단지 약간씩 끊어져서 나가게 되는데 공격시 여간 불편한 것이 아니다. 이럴 때는 계속 무리하게 진행하려고 하기보다는 잠시 몇 초라도 휴식 시간을 갖자. 그러면 금방 레이저 그래프가 적정 수준까지 채워지는 것을 볼 수 있다.

이제 고속 도로에서의 전투가 진행되다 보면 철조망 같은 것이 앞을 가로막는 장면이 보인다. 이때에는 재빨리 레이저를 이용하여 철조망을 부수면 앞으로 계속 나갈 수 있다. 이때 잠시 타이밍을 놓칠 경우 잭 일행은 철조망 문에 부딪혀서 폭발하고 만다.

몇 장면의 실감나는 비주얼 화면이 흐르면서 일행은 계속 진행하게 된다. 이제 적의 종류도 다양해졌다. 적기들은 공중에서 갑자기 등장하여 폭탄류를 떨어뜨리기도 하는데 상당히 성가신 편이다. 특히 짜증나게 생각되는 것은 자폭조인데 일본이 2차 대전 당시에 썼던 가미가제 식이다.

그리고 갑자기 달려드는 적을 모두 쏘아 맞추려고 하기보다는 우선 가운데 부분으로 달려드는 차량들을 파괴하는 것이 효과적이다. 그런 다음에 측면으로 다가오는 적들을 조준하면 최소한의 희생으로 큰 효과를 볼 수 있다.

또한 고속 도로 중간에는 적의 큰 중장비들이 서 있기도 한데 추격전

이 볼만하다. 그리고 중반 이후에 적의 사이보그 병사들이 탄 플라잉 바이크들이 등장한다. 이들은 지뢰를 떨어뜨리면서 게이머 일행의 추격을 방해하는데 지뢰를 피하기가 쉽지 않다. 우선 지뢰는 눈에 무척 작게 보이므로 주의한다.

노벨 코빈 소령과의 만남

잠시 후에 잭과 노벨 코빈 소령은 차에서 내려 바위에 숨는다. 그 다음에 바위 뒤에 숨은 후에 차량의 리모콘을 작동한다. 그러면 차량은 아무도 타지 않은 채로 터널 안으로 돌진한다

그 뒤로는 적의 플라잉 바이크들이 쫓아오면서 그대로 터널 안으로 들어간다. 잠시 후에 폭발 장치를 작동시켜 터널이 폭발되는 멋진 비주얼 장면을 감상할 수 있다. 아마 FWA 요원들도 잭이 폭발로 사망한 것으로 간주한다.

잠시 후에 잭과 노벨 코빈 소령은 인사를 나눈다. 하지만 그 순간에 잭의 머리카락이 모두 손실되어 순간 심한 충격으로 인해 그의 인공지능 장치가 말썽을 일으켰다. 노벨 코빈 소령은 잭을 치료해 주면서 잭을 정상으로 돌아오게 한다. 그리고 둘은 이야기를 나누게 된다. 그녀는 왜 잭을 탈출시켜 주었으며 그가 해야 할 일은 무엇인지 자초지종을 설명하게 된다. 이제 잭은 노벨 소령이 준비해 놓은 소형 전투기에 탑승하여 임무를 수행하기 위해 날아가게 된다.

호버 점프 제트의 조종간을 잡고서...

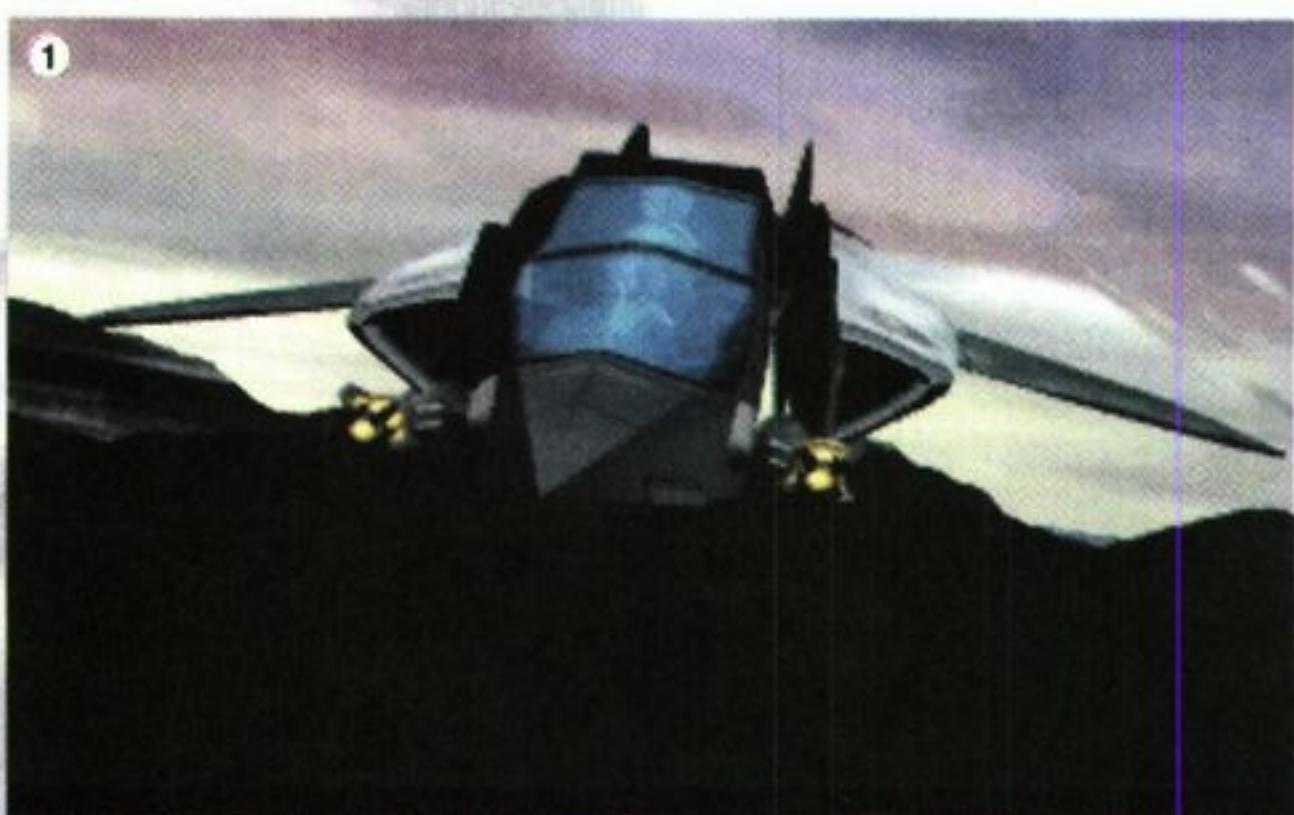
이제 화면이 바뀌어 잭은 전투기 조종석에 앉아 있는다. 이 전투기는 호버 점프 제트라고 하여 높은 고도에서도 전천후로 적기를 요격할 수 있는 기능을 지녔다. 그러나 어디선가 잭의 위치를 알았는지 적들이 몰려들기 시작한다. 현재 기상 상황은 한치 앞도 분간할 수 없을 정도로 하늘이 어두워졌다. 현재 구름이 너무 많이 끼어서 저공 비행을 하는 잭 일행은 힘든 상황을 겪게 된다. 하나 둘 씩 이상한 물체가 서서히 레이더에 포착되기 시작한다.

공중에 떠돌아다니는 이 물체는 일종의 공중 지뢰와 같다. 우선 검색기에서 조준판을 가지고서 무기를 발사한다. 그런데 물체의 크기가 워낙 작아서 처리가 곤란하다. 따라서 일단 가까이에 접근해 오는 물체부터 하나 하나씩 쏘아 떨어뜨린다. 만약 폭탄과 충돌할 경우, 약 3~4번 정도만 충돌하더라도 그대로 게임 오버가 된다. 따라서 미리 미리 그 물체를 쏘아 떨어뜨려야 한다. 우선 기상 상태가 악화된 상태이기 때문에 잭은 모든 조준을 기계에 의존할 수밖에 없다.

FWA 사령부를 습격한다

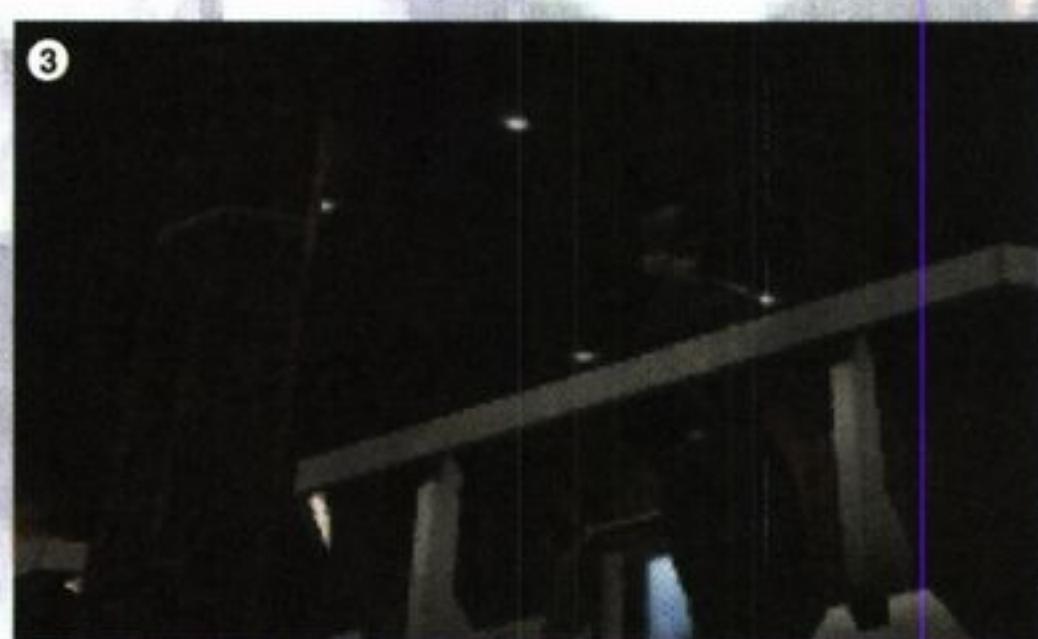
잭과 노벨 소령은 코빈 박사의 비밀 연구소가 있는 지점 좌표를 얻기 위해서 FWA 사령부를 우회해야만 했었다. 이곳은 FWA 조직의 심장부라고 할 수 있으며 지상 위에는 많은 건물들이 우뚝 솟아 있고 지하 깊숙한 지점에는 굴들이 파여져 있다. 부표는 외부 침입자로부터 공격을 방어할 목적으로 설치되어 있다. 이곳에 진입할 수 있는 허가권을 가지고 있는 사람들만이 건물 상단에 착륙할 수 있다. 아까의 모험을 넘긴 일행은 현재 건물의 상공에 떠 있게 된다.

일단 이 전투기가 수직 이착륙이 가능하므로 착륙하는데는 아무런 무리가 없으리라 보인다. 재빨리 자크만 아래로 내리게 하여서 경비병들을 피해 사령부 내부로 들어간다. 일단 내부에 들어가면 새로운 방식으로 게임이 진행된다. 여태까지는 마우스를 이용하여 레이저를 쏘면서 하나하나 맞춰 가는 식이었지만 이 부분에서는 키보드를 함께 사용해 가면서 잭을 이리저리 움직여야 한다. 일단 혼자 들어선 잭은 현재 총을 가지고 있지만 아직은 아무 쓸모가 없으니 함부로 사용하지 않는다. 그 이유는 총 소리를 듣고서 경비병들이 달려들기 때문이다.

일단 복도를 따라서 우측으로 돌

❶ 이제 전투기로 이동하는 잭과 노벨 소령

❷ 착륙장에 경비병들을 피해 착륙한다

❸ 구름 다리위의 경비병을 조심하라!

❹ 엘리베이터 입구의 8자리 난수 퍼즐

키조작 안내

마우스	
〈방향〉	조준판의 방향을 움직인다
〈왼쪽 버튼〉	무기를 발사한다

키보드	
↑	앞으로 나아간다
↓	몸을 숙인다
→	오른쪽으로 움직인다
←	왼쪽으로 움직인다
〈SPACE BAR〉	무기 발사키이다
〈CTRL〉	점프키로 앞으로 전진하면서 장애물을 뛰어 넘는다
〈ESC〉	메뉴를 불러낸다

이서면 다시 통로가 이어진다. 좀더 앞으로 전진한 다음에 다시 오른쪽을 살펴보면 조그마한 구름다리 같은 것이 복도에 놓여 있는 것을 볼 수 있다. 일단 살짝 전진하다가 위층의 다리에서 경비병이 나타나는 부분에서 일단 멈춘다. 그가 아래로 내려다보기 전에 벽으로 숨으면 그는 잭을 보지 못한 채 사라질 것이다.

벽에 붙을 때에는 그가 움직이는 방향을 생각해서 한쪽 벽에 붙어야 한다. 그가 왼쪽으로 움직일 때에는 왼쪽 벽에 붙어야만 적에게 발각되지 않는다. 경비병이 사라졌으면 이제 앞으로 전진한다.

조금 더 전진하면 아까와 반대 방향으로 적이 나타난다. 따라서 이번에는 아까 숨었던 방향과 반대편 벽으로 숨어야만 경비병에게 발각되는 것을 피할 수 있다. 이 경비병을 무사히 통과했으면 갈림길을 하나 만나게 된다.

이곳에서 왼쪽 길로 들어서면 엘리베이터가 있는 것을 발견하게 된다. 엘리베이터를 타고서 한층 위로 올라가도록 한다. 여기서 잭은 단순한 퍼즐을 하나 풀게 된다. 이 퍼즐은 8자리 숫자가 나열되어 있는 일종의 기억력 테스트 퍼즐이다. 일단 컴퓨터가 그 숫자 판넬 몇 개를 하이라이트 시킨다. 이때 그 숫자와 위치를 잘 기억해 두었다가 똑같이 버튼을 누른다. 점차 숫자가 늘어나면서 자리수가 한 자리식 많아진다. 만약 이 정도 숫자도 기억하지 못하겠다면 노트를 꺼내어서 필기를 하면서 맞추어 나가는 것도 한 방법일 것이다. 이 곳을 통과하게 되면 잭은 아까 경비병이 있었던 위층에 와 있게 된다.

❶ VR터미널에 접속하면 FWA의 비밀정보를 얻을 수 있다

❷ 가까스로 노벨 소령이 몰고 온 전투기에 매달린다

VR 터미널에 접속하여 FWA 사설물에 대한 정보를 얻는다

이제 나오자마자 잭은 어려운 미로 사이를 지나다녀야 한다. 우선 이곳에서의 테크닉은 현재 서 있는 곳을 중심으로 등 뒤쪽의 통로는 신경을 끄길 당부한다. 차근차근히 앞으로 전진하여 나가다 보면 자동문이 있는 방으로 들어서게 된다. 이 방은 VR 터미널이 있는 방으로서 잭은 이곳에 접속하여 정보를 캐내야 한다. 사용자들은 공중에 있는 아이콘이 담긴 링 모양의 터널을 통과하여 비디오 메일, 보이스 메일, 데이터 페이스 문서들을 볼 수 있는 장소로 이동하게 된다.

따라서 만약 게이머가 들어가고자 하는 곳의 아이콘이 나왔을 때에 재빨라 화살표 키를 눌러야만 컴퓨터에 접속하여 해당 정보를 볼 수 있다.

이제 정보를 얻었으면 이곳을 빠져나가야 한다. 이미 컴퓨터 검색 시스템에서 경비병들에게 경고 메시지를 보냈는지 사방에서 경비병들이 쏟아져 나온다. 아까 진행해 온 방향과 반대 방향으로 진행하게 되며 무기를 쏘는 방식은 아까와 똑같다. 우선 보이는 경비병들을 모두 사살한다. 그리고 적들은 양 통로 사이로 하여 계속 뛰어다니면서 게이머를 향해 돌격해 들어온다. 따라서 이들의 진행 방향을 미리 파악하자. 만약 게임 오버가 되더라도 지금 게임 오버가 된 이전 부분에서 적들이 위치한 곳을 기억해 두었다가 그 다음부터는 이곳에서는 당하지 않도록

한다. 특히 복도 사이를 지날 때에는 앞에서 다가오는 적과 건너편 쪽 복도에서 총을 쏘는 적을 함께 염두해야 한다.

위층에서의 전투가 전반적으로 힘든데 아래층으로 엘리베이터를 내려오면 전반적으로 쉽게 진행된다. 이제 아까 처음 어드벤처 모드로 진행된 유리벽이 있는 곳에 내려왔다면 잭은 착륙장으로 들어설 수 있다.

착륙장에서도 경비병들의 태도가 심상치 않다. 그들은 미리 경보를 알아챘는지 바쁘게 이리저리 움직여 다닌다.

일단 전투를 하면서 버티어 볼 수밖에 없는 상황이다. 잭은 착륙장을 이리저리 뛰어다니면서 막다른 골목에 서게 된다. 이미 등뒤로는 건물 아래로 천길 낭떠러지이고 앞에서는 경비병들이 다가 선다. 그는 이제 꼼짝없이 독안의 든 쥐가 된 상황에서 갑자기 어디선가 구세주가 내려온다. 바로 노벨 소령이 호버 전투기를 몰고서 잭을 구출하러 온 것이다. 그녀는 잭에게 사다리를 내려주면서 잭의 탈출을 돕는다. 잭은 사다리에 매달려서 가까스로 착륙장을 빠져나간다.

사령부 상공에서의 전투

다시 화면이 바뀌어 잭은 전투기 조종석에 앉아 있다. 그가 사령부 건물을 빠져 나왔다고 해서 모든 것이 끝난 것이 아니다. FWA 측도 화가 났는지 자신들의 병력을 총 출동하였다. 그들은 한 대씩 잭에게 달려들면서 레이저 포 공격을 가하기 시작한다. 차근차근히 적들을 하나하나 맞추어 나가자. 아까 악천후에서의 공중전보다는 훨씬 상황이 좋다. 그리고 도중에 레이저를 빌딩 유리창에 쏘면 유리창 파편이 공중으로 튀어 나가는 멋진 장면을 볼 수 있다.

적기들을 모두 쏘아 떨어뜨리면 잭 일행은 유유히 빌딩에서 사라진다. 그리고 잠시 후에 FWA 사령부 건물 전체가 폭발하면서 아래로 가라앉는 멋진 비주얼 화면을 감상할 수 있다. 잭과 노벨 박사는 다시 비행을 시작한다.

그들은 저공 비행을 하는데 적의 잔류 편대가 접근해 온다. 하지만 그 세력이 무척 약하기 때문에 미리 레이저를 연속으로 발사하고 있다면 한 대 한 대 아래로 추락할 것이다. 이러한 산악 지형을 몇 번 지난 다음에 바다 안개가 낀 어느 항구에 도착하게 된다.

적의 교역소를 완전 차단한다

이곳은 FWA가 갖고 있는 티라나 교역소이다. 이 곳은 외곽에 위치하여 FWA의 세력이 완전히 미치지 못하는 지역이다. 따라서 반란군의 세력에 동조하고 있는 사람들이 선호하는 상업 거주 지역이 되었다. 이 지역은 FWA 지역 내에서 비공식적으로 대규모 거래가 발생하고 있는 지역 중의 하나이다.

노벨 소령과 잭은 점프 제트 장치를 사용하여 지점을 통과한 다음 자신들의 중간 합류 지점으로 이동하였다. 이곳에는 빈번하게 발생하는 태업과 암살을 방지할 목적으로 FWA에서 파견한 군대가 주둔하고 있다.

방금전 FWA 사령부 안에서 VR 터미널로 보았던 사진 그대로 일 것이다. 이 교역소의 지상에는 수직으로 쏠 수 있는 레이저를 가진 탱크들이 즐비하다. 그리고 대공포들이 곳곳에 포진하고 있어 저공 비행하는 잭 일행에게는 상당히 위협적이다. 여기어 그치지 않고 공중에는 FWA 공군 세력이 등장하므로 어려운 싸움이 될 듯 싶다.

일단 게이머는 공중과 지상을 함께 신경을 써 가면서 게임을 진행해야 한다. 지상에 있는 탱크들의 경우는 포를 높게 세워서 게이머를 향해 레이저를 발사하므로 지상에 있는 물체부터 처리할 것을 권하고 싶다. 그리고 공중의 전투기들의 경우 세력은 약한 편이지만 육탄으로 돌격해 들어오기 때문에 주의를 해야 한다.

무엇보다 이 부분에서 가장 중요한 점은 바로 에너지 관리이다. 화면 왼쪽에 표시된 에너지 바를 유심히 살펴보면서 에너지가 바닥나지 않도록 하자. 그리고 에너지는 아이템을 취득하는 것이 아니라 잠시 쉬고 있으면 자동적으로 충전된다. 그러나 레이저를 쏘지 않는 상태가 되기란 매우 힘들다. 따라서 각 장면마다 조금씩 쉴 수 있는 여건이 허락될 때에 에너지를 충전하자. 그럴 경우 이번 교역소의 전투 내내 충분

❶ 교역시설의 파괴

한 에너지를 유지한 채 가볍게 클리어할 수 있다. 이 티라나 교역소를 모두 파괴했으면 잭의 전투기는 계속 비행을 하게 된다. 한 바퀴 지역을 돌다가 화면에 거대한 석상이 나타난다. 이 석상 안으로 전투기가 빨려 들어가면서 첫 번째 CD 부분이 끝나고 두 번째 CD로 넘어간다.

트럭에 몰래 매달려 코빈 박사의 소굴로 들어선다

잭이 타고 있는 전투기는 비행을 하다가 FWA 차량을 하나 추적하게 된다. 거대한 장갑차가 안에 많은 비밀 장비들을 싣고서 고속 도로를 질주하고 있다. 잭은 적의 기지로 침입하기 위해서 저 장갑차를 이용하게 된다.

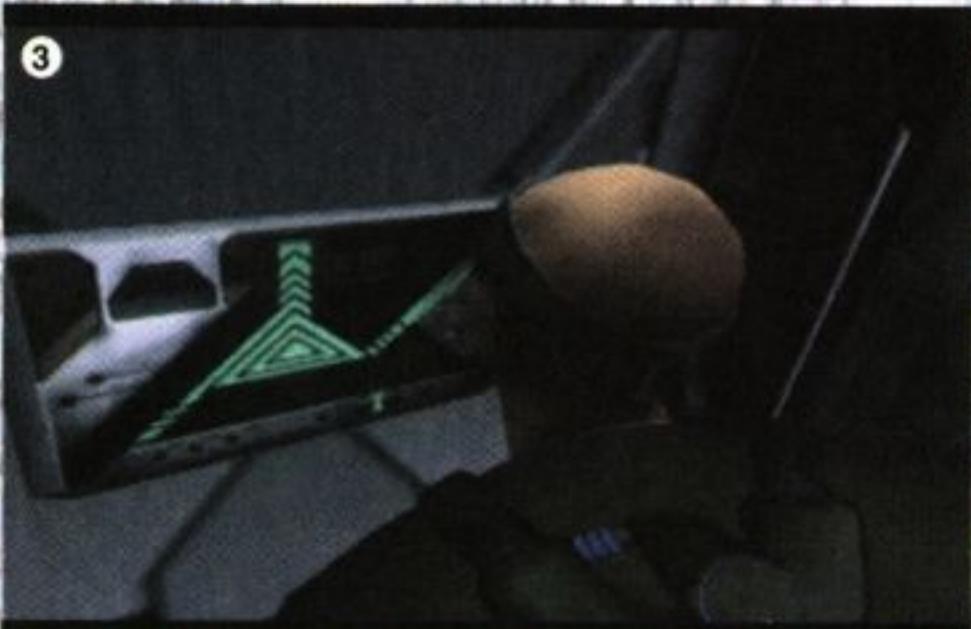
여기서 비주얼 화면을 감상하게 되는데 잭은 장갑차 지붕 위로 떨어져서 숨어 들어간다. 일단 그의 전

투기는 수직 이착륙이 가능하므로 일단 장갑차가 진행하는 방향으로 고도를 유지한 채 비행하다가 노벨 소령이 잭을 아래 떨어뜨린다. 잭은 몸을 숙인 상태로 코빈 박사의 소굴로 들어선다. 기지 내부에는 삼엄하게 검문을 하는데 기지 안에서 임시 검문소가 장갑차를 점검한다. 하지만 잭은 그 위에 몸을 숙이고 있기 때문에 가까스로 검색에 걸리지 않는다.

❶ 몰래 코빈 박사의 소굴로 잠입하다

❷ 버튼 누르는 소리의 높낮이를 파악하여 코드를 입력해야 한다

❸ 트라이 앵글 퍼즐에 접근하는 잭

일단 장갑차가 멈추면 잭도 바로 옆 구조물 뒤로 숨는다. 이 장갑차는 중장비 전용 승강기를 이용해 위층으로 올라가게 된다. 위층에 들어서자마자 갑자기 화물 뒤에서 무인 로봇이 등장한다. 이 로봇은 원래 화물을 적재하는데 쓰이는 로봇인데 잭이 있는 줄 모르고서 그대로 앞으로 밀어 붙이려고 한다. 이때 오른쪽 화살표 키를 연속으로 눌러서 로봇이 다가오는 것을 피해야 한다. 특히 이 키를 누를 때 타이밍이 조금이라도 늦으면 그대로 게임 오버가 되므로 유의해야 한다.

게이머의 청음 능력을 요구하는 비밀 코드 퍼즐

이 무인 로봇을 피한 다음에 잭은 잠시 후에 2명의 FWA 요원이 그 옆을 지나가는 모습을 보게 된다. 둘은 서로 불만을 토로하면서 이야기를 나눈 다음에 반대편에 있는 비밀 문을 열고서 사라진다. 이 때 그들의 손 모양을 자세히 들여다 보아도 무슨 숫자를 누른지 알 수 없다. 하지만 여기서 그들이 코드를 입력하는 버튼의 소리를 귀기울여 잘 들어보자. 그 이유는 잠시 후에 잭이 이 문을 통해서 다음 단계로 진행해야 하는데 그 비밀 코드는 어디에도 힌트가 없다. 단지 게이머 스스로 알아내야 한다.

일단 이 부분에서는 그들이 숫자를 누르는 소리를 잘 기억해 놓자. 한가지 테크닉은 그 소리가 전자식 전화기를 누를 때 나는 소리와 비슷한데 버튼마다 높낮이가 다르다는 것에 유념하자. 그들이 지나가면 거기서 나와서 앞으로 전진한다.

앞으로 나아간 다음에 오른쪽 방향으로 틀면 드럼통 같은 것들을 쌓아 놓은 것을 볼 수 있다. 이곳은 코빈 박사가 실험하고 있는 냉동 저장 시설물의 일부인 것처럼 보인다. 아마 이 안에 많은 독극물들이 있으리라 생각된다. 일단 그 안에 잠깐 숨도록 한다. 그러면 또다른 경비병이 문을 통해서 나온 다음에 지나간다. 그가 지나갔으면 다시 드럼통 사이를 나와서 문이 있는 방향으로 진행한다.

걷다 보면 갑자기 무전기 소리가 나면서 누군가 다가오는 것을 느낄 수 있다. 다시 드럼통들이 쌓여 있는 곳으로 들어가 숨는다. 어떤 경비병 하나가 문을 열고 나온 다음에 다시 나가는 광경을 목격할 수 있다. 그 역시도 비밀 코드를 입력하고 나가는데 비밀 코드의 입력 버튼 소리의 높낮이를 다시 한번 확인할 수 있다. 그가 지나갔으면 문 앞으로 접근한다. 그러면 계산기 같은 판넬에다가 숫자 4자리를 입력해야 한다. 비밀 코드는 전화기 버튼과 대단히 흡사하며 숫자에 따라 높낮이가 다르다. 0부터 시작하여 숫자가 올라갈수록 점차 음높이가 올라가게 되므로 이것을 잘 이용한다. 비밀 버튼은 [3108]이다.

트라이앵글 퍼즐

그러면 문이 열릴 것이다. 문이 열리면 좀더 코빈 박사에게 접근할 수 있다. 우선 방안의 육각형 모양으로 되어 있는데 모든 문이 열리는 것은 아니다. 계속 앞으로 나아가면 조그마한 모양의 전자 회로 판에 퍼즐이 있다. 이 퍼즐을 풀어야만 코빈 박사의 사무실로 들어갈 수 있다. 우선 각 구멍을 하나 하나씩 누르면 액체가 뿜어져 나온다. 하지만 트라이앵글 구조물에 액체가 접근할 경우를 대비하여 조그마한 보호막이 이를 막아 준다. 만약 그 사이로 액체가 침입하면 곧바로 액체가 반대편 출구까지 들어가서 잭은 질식하여 사망하게 된다. 1-2-6-7-8-9-10-5 번 노즐을 차례대로 누르자. 문이 열리고 난 후에 잭은 엘리베이터를 타고서 코빈 박사의 사무실에 들어선다. 그리고 나중에 다시 한번 이 문을 드나들게 되는데 이때를 대비하여 자신이 푼 노즐 숫자를 적어 두는 것이 좋다.

사무실에서 VR 터미널을 뒤진다

엘리베이터에 나오면 코빈 박사의 사무실에 들어설 수 있다. 일단 그의 책상이 있는 곳으로 다가가자. 그의 책상에 앉기 전에 그의 선반 부분을 잘 살펴보자. 그러면 유리로 된 선반 위에 색깔이 있는 술잔같이 생긴 물체들이 잘 정돈되어 있는 것을 볼 수 있다. 그 중에서 갑자기 음성 메시지가 나오면서 자세히 보라고 권고하는 3가지색의 술잔이 있다. 그 순서가 노란색-초록색-파란색 순서로 놓여 있는 것을 알 수 있다. 이것을 메모해 둔 다음에 그의 책상에 앉도록 한다. 처음에 의자를 정면이 바라보이도록 돌려서 앉는

다. 그 다음에 시선을 앞으로 하면 잭은 책상 위를 바라본다. 그러면 신기하게도 책상에서 비밀 문이 열리면서 폭발물 스위치 같은 버튼이 보인다. 노란색-초록색-파란색 순으로 스위치를 누르자. 그러면 잭은 VR 터미널에 접속할 수 있다. 이 터미널은 상당히 중요한 정보를 제공하므로 눈여겨 살펴볼 수 있다. 우선 VR 터미널에 접속하면 그 컴퓨터를 사용하기 위해서는 음성 인식 장치가 필요하다고 나온다. 그리고 잭은 그 컴퓨터에 접속시 리차드 박사의 VR 터미널로부터의 음성 기록이 필요하다는 사실을 알게 된다. 그런데 그 터미널은 LAB 2에 위치하고 있고 함께 필요한 지문 샘플은 LAB 4의 도어에 묻어 있는 것을 채취하여 얻어 와야 한다고 한다. 따라서 잭은 에어리어 안에서 레포츠로 들어가서 리서치 마인에 접속해야 한다.

그 다음에 억세스 코드를 얻어야 하는데 그 코드는 지문 샘플과 일치시켜 준다. 이 지문 샘플은 LAB 4의 문을 들어가게 하는 코드로서 대단히 중요하다. 따라서 VR 터미널로부터 잭이 필요한 것이 무엇인지 알았으니 이제 이것을 얻으로 방을 돌아다니면 된다. 그런데 자리에서 일어서려는 순간에 갑자기 엘리베이터에서 경비병이 나온다. 하지만 여기서 섣불리 움직였다가는 FWA 요원에게 사살되기 십상이다. 일단 그를 무시하는 것이 좋다. 일단 의자를 돌리고서 창밖을 바라보자. 그러면 그가 코빈 박사 인줄 착각하고서 유유히 사라진다.

리차드 박사의 시체를 발견하다

이제 사무실에 내려와 본격적으로 연구실을 돌아다녀야 한다. 다시 엘리베이터를 타고 내려와 옆방으로 들어가자. 셔터를 내리고서 안으로 들어서면 초록색 물이 고여 있는 것을 볼 수 있다. 아까 처음에 스토리 라인에서 말했던 것처럼 그것은 다름 아닌 위험한 독극물로서 상당한 주의를 요한다.

그런데 그 액체 위에 이상한 물체가 떠 있는 것을 볼 수 있다. 오른쪽 구석에서 그 초록색 액체가 고여 있는 곳으로 다가가면 비주얼 신이 나온다. 그리고 화상 통신 장비가 연결되어 이에 대한 정보를 얻을 수 있다. 여기서 액체 위에 시체 하나를 발견할 수 있다. 이 시체는 다름 아닌 리차드 박사의 시신인 것이다. 그는 코빈 박사의 오른팔이라고 할 수 있는데 그는 사실 반란군에 동조했다. 자신의 실험실에서 그는 비밀리에 미세 농축기를 사용한 프로세서 개발을 완료시켰다. 그는 이러한 장치를 사용하면 잭의 혈액을 바탕으로 한 배양 균을 증식시킨 다음 해독제를 미세 무기에 합성시킬 수 있다는 가설을 가지고 있었다. 그러나 코빈 박사는 리차드 박사와 지하 반란군과의 관계를 알아차리고서 이렇게 암살한 것이다.

그의 시체에서 리모콘 하나를 얻을 수 있는데, 아무래도 이 리모콘을 이용하여 액체를 뛰어 넘어가야 할 듯 싶다. 다시 이 방을 나서서 LAB 1로 들어가자. LAB 1은 아까의 방 바로 옆방이다. 이 방 안으로 들어가면 곧바로 리모콘이 연결되면서 화면에 FWA 마크가 나온다. 그 다음에 자동적으로 기계가 작동되면서 더 이상 액체가 분출되지 않도록 퍼센트를 스스로 조절한다. 다시 LAB 1을 나와서 아까 리차드 박사의 시체가 있던 곳으로 되돌아가자. 그러면 신기하게도 액체가 없어졌고 약간만 이 남아 있다. 일단 충분히 도약 거리를 지니고서 액체를 지나기 직전에 점프 버튼을 누르면 점프를 하여 가까스로 통과할 수 있다.

❶ 노벨소령도 이곳에 잡입했다

❷ 술잔의 배열을 눈여겨 보자

❸ 터미널에 경고 메시지가 나온다

❹ 쓰러지면서 무중력상태에 빠져드는 잭

코빈 박사의 비밀 연구실을 탐험한다

이제 LAB 4의 문을 열어 보자. 이곳에서 잭의 임무는 아까 VR 터미널에서도 말했듯이 리차드 박사의

컴퓨터로부터 코드를 얻어내야 한다. 그리고 지문 샘플도 함께 찾아내야 한다. 코드를 얻어낸 다음에 곧바로 LAB 2로 연결되는 문을 찾을 수 있다. LAB2 에 들어가서 VR 터미널에 접속한다. 그 컴퓨터 안에서 커뮤니케이션 에어리어 안에 있는 컨피던셜 에어리어에 들어가자. 이 VR 터미널에 접속하는 요령은 컴퓨터 디렉토리 구조를 잘 연상시켜서 하면 쉽게 조작이 가능하다. 그 다음에 두 번째에 있는 게임 파일을 친 다음에 명령어를 입력한다. 다시 문으로 들어와서 코드를 입력하게 되는데 이 코드는 2-4-5-7이 된다. 그 다음에 게이머는 아까 VR 컴퓨터에서 얻으라고 한 지문 샘플을 얻을 수 있다. 이 샘플을 가지고서 코빈 박사의 컴퓨터로 돌아와서 지문 샘플을 입력한 다음에 코드 번호를 입력해야 한다.

코드번호는 6-3-0-7 코드 번호 입력을 마쳤으면 잭은 VR 터미널 기능을 이용하여 그의 컴퓨터의 모든 자료를 검색할 수 있다. 특히 레포트, 리서치 마인, 비밀 문서, 억세스 코드에 대한 모든 정보를 볼 수 있다.

❶ 지하통로 탐험

❷ 센서를 건드리면 그대로 게임오버가 된다

❸ 벌집 모양의 파이프 퍼즐

❹ 총을 겨누는 코빈박사

지하 통로에서 길을 헤매는 잭

이곳을 나오면 잭은 지하 통로를 들어서게 된다. 이 부분이 아마도 CD 2번째 장의 가장 어려운 부분 중 하나라고 할 수 있다. 그 이유는 그 미로 속에서 출구를 찾기가 매우 힘들기 때문이다. 특히 각종 센서가 작동되어 잭의 움직임을 감지한다. 특히 벽에 부착되어 있는 노란 색 센서 가까이에는 절대 접근하지 말기를 당부한다. 센서에 닿기만 하더라도 곧바로 폭발물이 터져 잭은 하늘 높이 치솟아서 게임 오버가 된다. 그리고 중간 중간에 함정이 있는 곳도 있는데 이곳을 멀리서 알아채기가 힘들다. 이 경우에는 벽 한쪽으로 붙어 가면서 함정이 나오는 부분에서 점프를 하면 된다.

그리고 주의해야 할 점은 아까 리차드 박사가 죽은 초록색 액체가 고여 있는 곳이 많이 있다. 이곳을 무심코 지나면 그대로 액체 안으로 빨려 들어 게임 오버가 된다. 따라서 가로로 액체가 놓여 있다면 점프를 해도 무방하겠지만 세로로 놓여 있는 액체는 벽 한쪽에 붙어서 가까스로 지나가야 한다.

다시 만나는 파이프 퍼즐

이제 지하 통로를 가까스로 빠져 나오면 잭은 다리가 끊어진 곳을 발견하게 된다. 분명 다음 지역으로 이동하기 위해서는 저 다리밖에 없는데 다리가 끊어져서 더 이상 진행이 불가능하다. 하지만 다리 앞에는 조그마한 판넬이 보일 것이다. 아까 트라이앵글 퍼즐에서 고전을 해 본 게이머라면 또다시 트라이앵글 퍼즐을 하기가 싫겠지만 다시 만나게 된다. 아까와는 퍼즐 형태가 다르지만 똑같이 액체가 출구로 빠져나가지 못하도록 막는 파이프 퍼즐이다. 6-2-4-3-1-5-6이라고 입력하면 퍼즐을 풀 수 있다. 이제 다리가 열리면서 FWA 요원들이 끝없이 쏟아져 나온다. 어디선가 코빈 박사의 목소리가

들리면서 그의 부하들에게 잭을 죽이라고 명령 (Kill him)하고 있는 목소리가 들린다. 병사들도 그의 상관을 위해 몸을 불사하면서 앞으로 돌진해 들어온다. 이때에 초반에서는 절대로 적의 총탄을 맞지 않도록 한다. 그 이유는 잠시 후에 적들이 한꺼번에 몰려올 때 어쩔 수 없이 몇 방은 맞아야 하는데 그 때를 위해 아껴두기 위해서이다. 계속 게이머가 나아가는 방향은 아까 건물에 처음 들어온 반대편쪽 출구로 나아가는 방향이다.

코빈 박사의 최후

아까 잭이 전화기 버튼 같이 생긴 비밀 코드를 입력했던 문이 열리자 화면 중심에서 약간 오른쪽 부분에서 적들이 몰려온다. 이 장면에서의

하지만 이에 아랑곳하지 않고 코빈 박사는 잭을 놀린다. 이때 그가 먼저 손을 쓰기 전에 키조작을 취한다. 그러면 잭은 그 틈을 타서 몸을 피한 다음 코빈 박사를 엘리베이터 아래로 밀어 떨어뜨려 객사시킨다. 이것으로 코빈 박사는 최후를 맞이하여 그의 야망은 물거품이 되었다. 잭은 노벨 소령이 몰고 온 전투기에 탑승한다.

FWA의 멸망과 엔딩

테크닉은 마우스를 이용해 조준판을 화면 왼쪽에서 2/3 정도 되는 지점에 두라는 점이다. 그 다음에 아까 무인 로봇에게 압사 당할 뻔했던 중장비 엘리베이터에 와 있는다. 잭이 엘리베이터를 타고 내려오려는 순간에 코빈 박사가 권총을 들고 등장한다. 그는 잭의 머리에 권총을 노리면서 모든 것이 끝났다고 말한다. 그 순간 노벨 소령이 전투기를 몰고서 잭을 구출하기 위해 나타난다.

코빈 박사가 죽자 나머지 FWA의 병력이 총출동한다. 이제 잭의 목적은 이곳을 빨리 빠져나가야 한다. 우선 적들의 지상 경비 병력부터 각종 차량, 호버 전투기들이 총출동한다. 육중한 장갑차에서도 무기를 퍼부으면서 잭이 탄 전투기를 위협해 들어온다. 일단 그동안에 축적된 경험을 바탕으로 하여 몰려오는 적의 병기들을 처치하자. 이 부분에서 너무나 멋진 비주얼 장면들이 많기 때문에 전투보다도 이 장면을 감상하는 것이 더 박진감 넘칠 것이다. 적의 병력을 모두 처치했으면 잭과 노벨 소령이 탄 전투기는 폭발하는 FWA의 야망을 뒤로 한 채 가까스로 탈출한다. 이들이 탄 전투기에 갑자기 엔진이 불이 붙으면서 어디론가 불시착한다. 잭과 노벨 소령은 안전하게 탈출했으며 그들의 놀라운 모험에 감동한다. 그러면서 그들은 모닥불 가까이에 붙어 앉아 머리를 맞대면서 게임이 대단원의 막을 내린다.

❶ 위기를 벗어날 방법을 궁리하는 잭

❷ 수호천사인 노벨 소령이 등장하다

❸ 비명횡사하는 코빈 박사

❹ 폭발하는 FWA의 야망

❺ 불길에 휩싸인다

❻ 폭발하는 기지를 뒤로 하고 탈출하는 잭과 노벨 소령

❼ 어디론가 불시착하고...

❽ 두사람의 대화를 끝으로 대단원의 막을 내린다

투신전 (Toshinden)

장 르	액션
제작사	플레이메이트
유통사	한겨레 정보통신
시스템 요구사항	486 이상/8메가 이상의 램 키보드, 조이스틱 지원
발매일	7월 예정
가 격	미정
문의처	한겨레 정보통신(02-3452-7234)

프롤로그

투신전은 원래 95년 2월경 플레이 스테이션으로 출시된 게임으로 비디오 게임기에서 인기를 끌었던 작품 중의 하나이다. 이 비디오 게임 투신전을 IBM PC로 이식한 것이 이번 작품이다. 현재 투신전은 비디오 게임으로 2편까지 출시되어 있으며 다음 투신전 작품이 준비 중에 있다.

투신전은 폴리곤 기법을 사용한 3D게임으로 소니사의 32비트 비디오게임기 플레이스테이션용 격투게임으로 인기를 끌었던 투신전을 3D 액셀레이터 카드가 필요없는 PC용 3D게임으로 제작한 것이 큰 장점 중의 하나이다. 버철 화이터 리믹스 같은 경우 액셀레이터 카드가 꼭 있어야지만 게임을 진행할 수 있었다.

투신전은 또한 게임전반의 구성력이 뛰어나 PC게임만의 오리지널 레벨이 제공되며 다른 게임이 가지고 있는 장점에 필살기 기술, 콤보기술이 더하여 액션게임의 재미를 느끼게 하며 플레이스테이션용 게임외 8명의 캐릭터와 추가캐릭터가 등장한다.

투신전의 특징

3D, 360도 풀회전이 구현되는 토너먼트 형식의 액션화이팅 게임으로 카메라 기법을 통해 게이머시점 혹은 확대 등 원하는 시점에서 게임진행이 된다. 각 캐릭터마다 특유의 필살기를 가지고 있으며 빠른 공격, 강한 점프력 등 다양한 특기를 보유해서 콤보의 조합이 가능하다.

PC에서 스크롤문제를 해결했으며 모뎀을 이용한 통신의 연속플레이 방식을 도입하여 여러사람이 함께 실제적인 토너먼트 형식의 격투를 즐길 수 있는 모뎀플레이가 가능하다.

게임을 시작하며...

게임의 인스톨 환경은 개인 컴퓨터 사양에 따라 자동으로 정해진다. 그리고 에너지 같은 경우 개인의 실력에 따라 정하는 것이 좋다. 키 설정은 디폴트로 게임 조작이 편한 대로 정하는 것이 좋다.

각 캐릭터의 기술

키설정

각 키는 임의로 설정할 수 있으므로 여기서는 A, B, C, D, W, X, Y, Z로 표시한다.

방향키	동작의 움직임
A	강한 무기 공격
B	약한 무기 공격
C	강한 발 공격
D	약한 발 공격
W	필살기
X	필살기
Y	앞쪽으로 구르기
Z	옆으로 구르기(안쪽으로 파고 들면서)

에이지 (EIJI)

초보자에서 상급자까지 다양한 계층이 선택할 수 있는 캐릭터

열공참	↓↘→+ A 나 B
비상참	→↓↘+ A 나 B
축격탄	↘ + C 나 D
여민수라파	↑↓↑↓→←→←+ A, C 동시에 누른다
백혼맹습검	→↘↓↙←↙↓↘→+ A
유성각	공중에 떠서 ↓↙←+ C나 D

에이지의 공격 방법 중 상대를 링 아웃 시키는 열공참과 그대로 상대에게 달려들어 에너지를 제로로 만드는 비승참이 있다. 2개의 기술을 잘 이용하면 상대를 이기기 쉽다.

카인 (KAYIN)

필살기에 의존하지 말고 콤보를 적절히 사용한다

소닉 스플래시	↓↘→+ A 나 B
데들리 레이지	→↓↘+ A 나 B
쇼울 다크 러시	↓↙←+ C 나 D
레인보우 스플래시	→↘↓←↙←→←+ C, D 동시에 누른다
헬 펠로우	←↙↓↘→↗↑↖←↙↓↘→+ A
라이징 선	공중에 떠서 ↓↙←+ C 나 D

카인은 에이지와 달리 필살기를 중심으로 한 공격법보다는 대시를 이용한 연속기를 사용하는 것이 좋다. 물론 대시이후 던지기도 가능하다.

이번에 IBM PC로 컨버전된 투신전은 3D카드가 필요도 없이 구사된다. 인스톨 옵션에 보면 3D카드가 있으면 알아서 인식하는데 없으면 그냥 게임이 진행된다. 이제 조금후면 세가새턴에서 버철화이터를 PC용으로 3D 카드없이 게임을 할 수 있게 한다. 앞으로는 PC와 비디오 게임기의 구분이 거의 없을것이라 예상된다

투신전의 옵션에 보면 각각 비디오 카드의 성능에 맞게 320×200, 640×400, 640×480의 시스템으로 VGA 카드셋업을 조절해주므로 자신의 시스템 사양에 맞게 투신전을 진행한다면 별 무리가 없을것이다

소피아 (SOFIA)

공격력은 약하지만 공격거리가 길다

썬더 링	↓↙←+ A 나 B
오로라 레볼루션	→↘↓↙←+ A 나 B
랍터스 넥	↓↘→+ A 나 B
러프	→↘↓↘→←↓+ A, D 동시에 누른다
사라만다	↘↓↙↓↘←→↓+ A, C 동시에 누른다
콜 믹 인	→←→←+ A

소피아는 세디스틱한 성격에 맞추어 상대를 놀리거나 도발시키는 공격방법이 적절하다.

호파이 (FO FAI)

늙고 약한 캐릭터의 의지를 볼 것이다

돈발파	→↘↓↙←+ A 나 B
길게 베기	→+ A 나 B
발포열	↓↙←+ C 나 D
돈너호차	←↓↘+ A 나 B
돈풍령호	→↗↑↖←+ B, C 동시에 누른다
천지격소	→↘↓↘→←↓+ A, D 동시에 누른다
돈돈파돈돈파파	D B A C←→←→+ A, C 동시에 누른다
굉운발파	→←↙↓↘→←+ A
운운발파	공중에 떠서 →↘↓↙← + A 나 B

호파이는 다수의 굴욕기를 가지고 있지만 그 중에서 가장 쓸만한 것은 비전 필살기인 돈돈파돈돈파파이다. 이 기술이상의 것은 없으므로 마음대로 상대를 조정할 수 있다.

투신전을 쉽게 진행하려면 조이스틱보다는 키보드로 하는 것이 유리하다. 왜냐하면 키보드가 확실한 커맨드가 들어가기 때문이다. 특히 콤보(연속기)를 구사하는데 있어서 IBM PC에서는 키보드만큼 좋은 입력기구가 없을 것이다

랑그(RUN GO)

공격력을 살린 연속기를 쓴다

섬과 대지의 분노	↓↘→+A나B
대지의 외침	→↘↓↙←+A나B
대지의 분노	↓↘→←+A나B
대지의 자각	→↓↘+C나D
대지의 격칩타	↗↑↖←↙→←↓ +A, C 동시에 누른다
대지 백제	←↙↓↘→↘↓↙← +A

랑그가 가지는 굴욕기는 헤드뱃(박치기)이다. 이 기술이 들어가면 슬로우 모션으로 진행되며 박치기가 진행된다.

몬도(MONDO)

공격범위도 넓고 상대의 공격을 파악, 날카로운 반격을 할 수 있다

호력풍신	←↙↓↘→+A나B
호력천무	→↓↘+A나B
질풍하단뚫기	↓↙←+A나B
질풍상단뚫기	↓↘→+A나B
광력사홍열무	→↗↑↖←→↘↓ +A, C 동시에 누른다
초력대홍멸	↓↘→↓↘→←+A
호력외신	공중에 떠서 ↓↘→+A나B

상대를 링사이드로 몰았다면 던지기를 구사하면 쉽게 이길 수 있다. 이것이 성공한다면 상대를 창으로 꽂은 후 링 밖으로 던지는 것이 가능하다.

투신전에서 멋있는 기술중 하나가 엘리스의 프렌치 키스이다. 엘리스의 프렌치 키스는 상대에게 가까이가 칼을 휘두르는 것인데, 이 기술이 적중하면 빠른 연속기가 가능하기 때문에 상대방은 주의해야 할 것이다

듀크(DUKE)

일발역전을 노리는 파워 검사

데스	↓↘→+A 나 B
오우거 슬래시	→↙↓↘+A 나 B
서전 크로스	←→↘+A 나 B
라핀	↘↓↙↓↘↓←→+ B, C 동시에 누른다
지앤드	↙↓↘→←+A
헬름 크러시	공중에 떠서 ↓↘→+A나 B

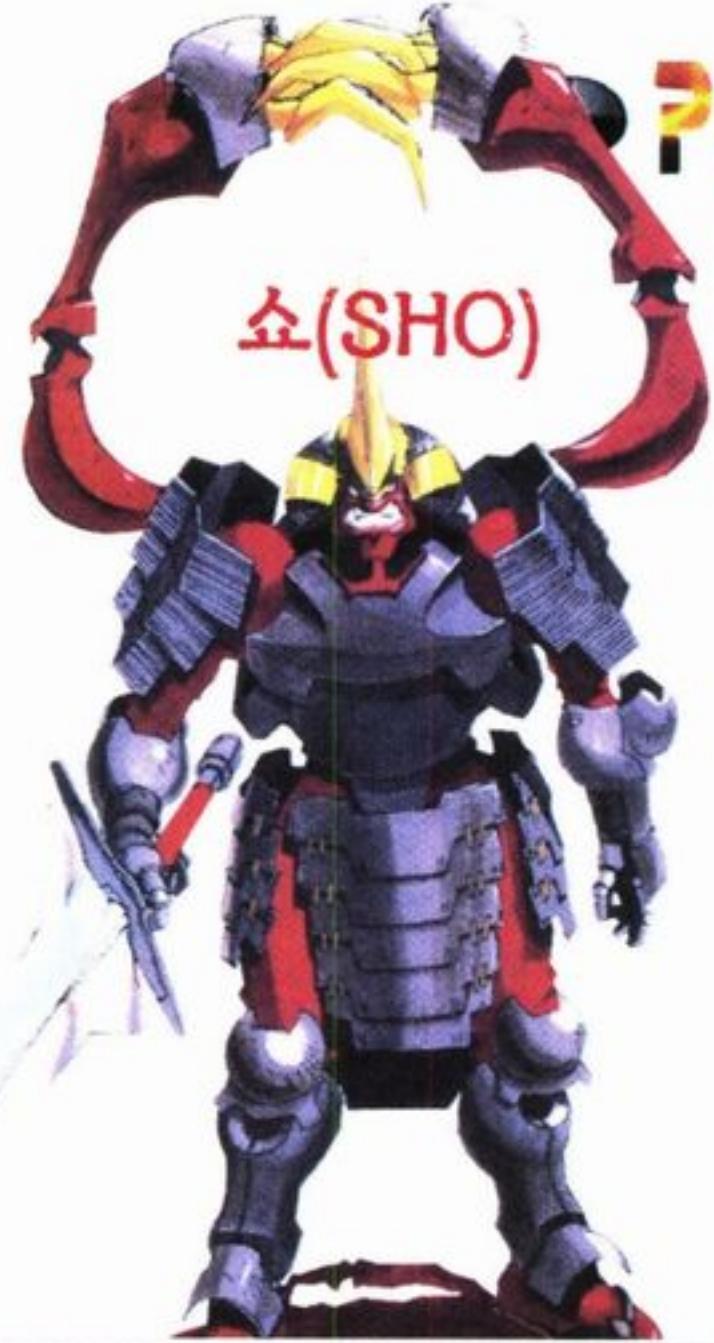
듀크의 기술에는 첫번재 공격이 적중한다면 계속 몰아 부치는 서전 크로스라는 기술이 있다. 이 기술이 링 사이드에서 된다면 상대를 부드럽게 링 아웃 시킬 수 있다.

엘리스(ELLIS)

공포의 끝없는 연속기 앞에 적은 없다!

소화윈도	→↓↘+A 나 B
호밍 애로우	↓↙←+C 나 D
러브 리본	→↗↑↖←+B, C 동시에 누른다
스타 더스트 나이트	↘↓↙↓↘←→↓+ A, C 동시에 누른다
프렌치 키스	→←→←+A
엑스러시	공중에 떠서 ↓↙←+A나 B
실크로 댄싱	공중에 떠서 ↓↙←+C나 D

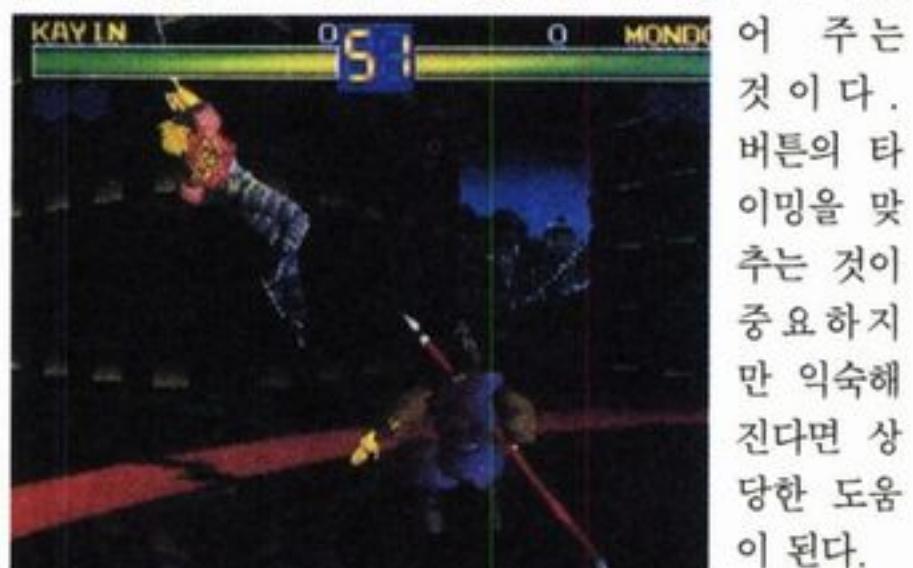
엘리스는 굴욕기의 여왕이다. 그 중에서 가장 쓸만한 것은 호밍 애로우다. 기술은 적에게 맞지 않지만 기술 사용시 일어나는 앵글의 변화로 적이 링아웃 된다. 한가지 주의할 것은 상대방이 링 끝에 있어야만 한다.

POWER A TO Z

열공참	↓↘→+ A 나 B
비상참	→↓↘+ A 나 B
사승참	←↓↙+ A 나 B
용격탄	↘+ C 나 D
섬광아	↓↙←+ C 나 D
열마열습쇠	↓→↗↑↖←↓+ A, D 동시에 누른다
만귀맹습검	→↘↓↙←↙↓↘→+ A
월광선	공중에 떠서 ↓↑+ C 나 D
혜성각	공중에 떠서 ↓↙←+ C나 D

불의 빨강	↓↘→+ A 나 B
물의 파란	→↓↘+ A 나 B
바람의 초록	↓↙↔+ C 나 D
종말의 어둠	↘↓↙↓↘←→↓+ A, C 동시에 누른다
끝의 흙	→↘↓↙←→+ A

승리를 위한 기초지식

1. 통상기의 캔슬

캔슬기라 하는 것은 하나의 기술이 들어가는 순간 두 번째 기술을 미리 입력하여 통상 공격을 연속기로 먼들어 주는 것이다. 버튼의 타이밍을 맞추는 것이 중요하지만 익숙해진다면 상당한 도움이 된다.

2. 커맨드 입력

격투 게임을 하다 보면 필살기를 입력했을 때 기술일 나가지 않는 경우가 있다. 이 게임은 커맨드 인식 타임이 비교적 긴 편이므로 천천히 입력해도 된다.

3. 앵글의 변화

3D격투 게임의 장점은 앵글의 변화이다. 일단 앵글이 바뀌면 코맨드나 가드의 방향이 바뀌므로 그 앵글이 빨리 익숙해지는 것이 중요하다. 또한 옆구르기를 할 때 자신의 포지션도 확인해야 한다.

4. 기본 필살기의 사용

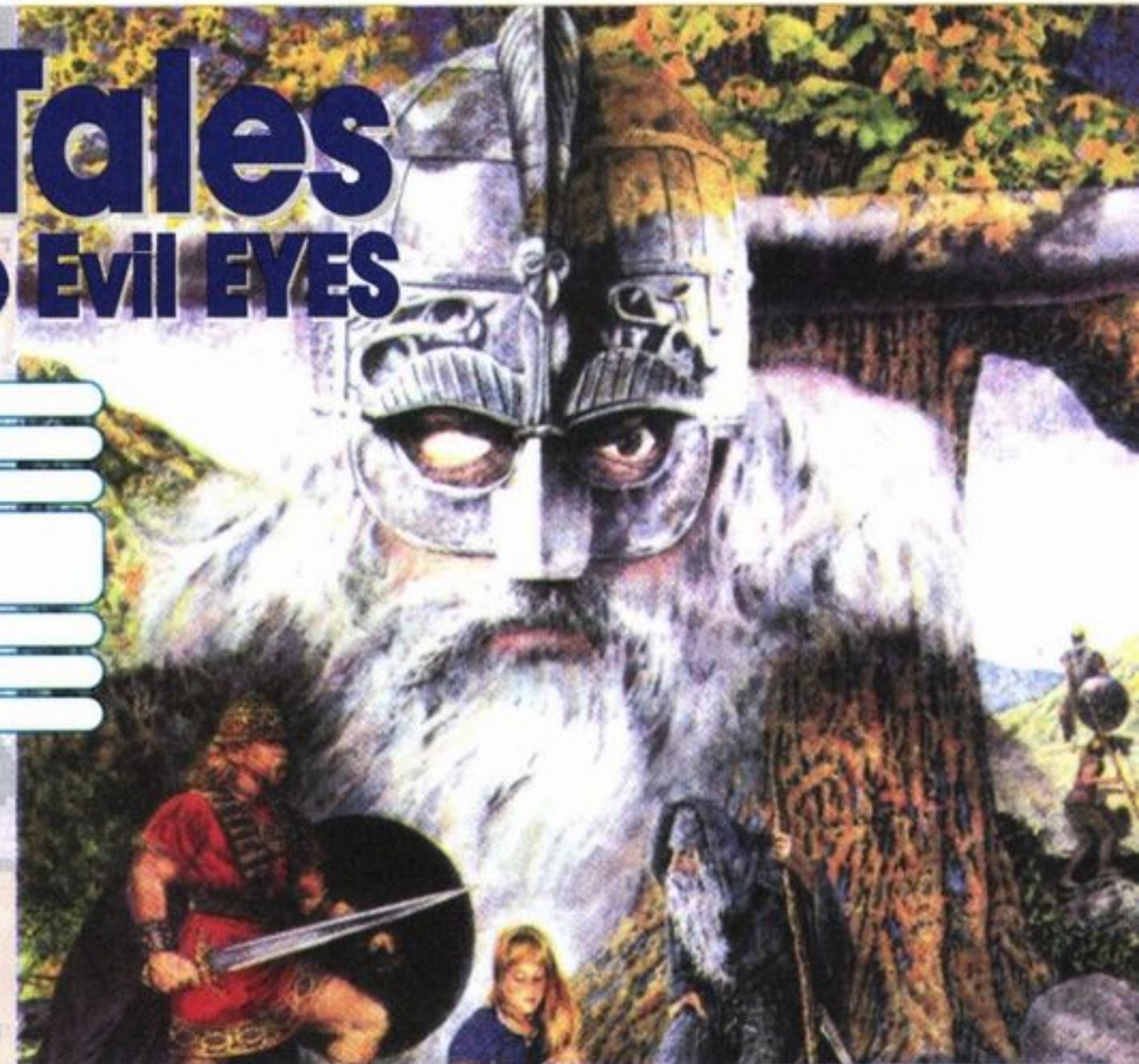
한 캐릭터마다 두개의 필살기가 각각 하나의 버튼에 대응되어 있는데 이것만을 이용해도 충분히 상대와의 대전을 펼칠 수 있다. 일단 컨피그 화면에서 자신이 조작하기 편한 버튼으로 바꾸면 된다.

Celtic Tales
Balor of the Evil EYES

장르	시뮬레이션 RPG
제작사	코에이
유통사	비스코
시스템 요구사항	486 이상/8메가 이상의 램 윈도우즈 3.1 or 윈도95
발매일	7월 예정
가격	미정
문의처	비스코(02-401-2531)

프롤로그

그 사람이 찾아왔던 날은 먼 옛날. 그 무리는 재앙과 같이 나타나고 사악한 시선이 집중된 들은 피에 물들고 용사는 사라지고 영웅은 쓰러진다. 겨울 바람은 지난날의 슬픔을 불러일으킨다. 두 세계가 이어졌던 그 날의 기억을 불러일으킨다. 내일을 위해 기도하는 우리의 아이들은 빼앗겨 오늘도 퍼멀의 배를 채워 주어야만 한다.

늠름한 용사의 사나운 말. 먼 옛날에 우리는 용감한 민족이었으나 지금은 공포로 몸이 움츠러져 있다. 아아! 누가 천하 무적의 발러에게 대항하겠는가?

● 게임 시작

타이틀 화면이 나오고 마우스로 화면을 클릭하면 3가지의 선택 메뉴가 나타난다.

❖ 새로 게임을 시작한다.
❖ 데이터를 로드 한다.
❖ 시범을 보인다.

〔시범을 보인다〕는 컴퓨터가 게임을 진행하는 법을 직접 보여주는 것이다. 〔새로 게임을 시작한다.〕를 선택한다. 그러면 에린의 수호신이 당신이 이 게임에서 해야할 일을 알려준다. 여신의 설명이 있고나면 여러분의 분신이 될 지도자를 선택해야 한다. 지도자는 총 9명중 4명까지 선택할 수 있다. 지도자를 선택하면 그 지도자의 프로필과 지역정보를 얻을 수 있는데 지역은 중앙에 있는 곳보다 지도의 가장자리 부분이

좋다. 그 이유는 중앙지역에 있으면 다른 부족들의 침입을 견뎌내기가 힘들기 때문이다.

게임 진행 방법

게임에 들어가면 주인공이 있는 지역에 나무들과 들판 그리고 바위터가 있다. 용사를 사용해 채굴, 벌목, 그리고 경작을 한다. 이렇게 1년 정도는 다른 부족의 침입이 없이 이끌어 갈 수 있다. 이때 빨리 개간을 하지 않고 용사의 능력을 신장시키지 않으면 유랑민 신세가 될 수도 있다.

어느 정도 나무와 광석이 모이면 성채와 마을의 레벨을 높인다. 그리고 주위의 부족을 하나씩 통합해 나간다. 이렇게 모든 부족을 통합하면 여신에 의해 지도자의 자격이 주어진다. 이제 각 지역을 통틀어 제일 강한 용사 6명을 추려낸다. 그리고 나서 발머의 공격을 막아내야 한다.

커맨드 설명

야외 커맨드

경작

용사들에게 밭을 갈고 곡물을 심으라는 명령을 내릴 때 사용한다. 개간을 통해 농지 레벨이 상승되면 그만큼 가을에 거두어 드릴 수 있는 곡식의 양이 늘어난다. 수확은 가을인 루나삿드에 하는데 이 수확물은 거래할 때에 쓰거나 부족간의 우호를 증진시키기 위한 선물로서 사용한다.

경작을 많이 하는 용사는 특수능력으로 경작력이 증가한다.

벌채

용사들에게 나무를 베어 오라는 명령이다. 이때 베어진 나무들은 성의 증축이나 마을의 재건 그리고 부족간의 물물교환에 사용된다. 그리고 광석과 함께 무기용으로도 사용된다. 그러나 나무를 많이 베어내면 그만큼 숲이 작아진다. 나무를 사용량 이상으로 베어내는것은 좋지 못하다. 벌채를 많이한 용사는 지구력이 늘어난다.

채굴

무기제조와 건설에 필요한 광물을 채취하는데 사용되는 명령어이다. 광물은 바위터에서 나는데 이 바위터 역시 레벨이 있어서 광물을 많이 채굴할 수록 그 레벨이 낮아진다. 바위터가 많은 땅은 흔하지 않기 때문에 적당히 채굴하여야 한다.

만약 농사지을 땅이 없어 개간을 해야한다면 채굴을 해서 바위터의 레벨을 낮추면 된다. 또 광물은 다른 아이템에 비해 상당히 비싼 값어치를 지니므로 부족간의 물물 교환에 아주 좋은 물건이다. 채굴은 벌채와 마찬가지로 힘이 상당히 많이 들어가는 행동이므로 오래 할수록 지구력이 늘어난다.

방목

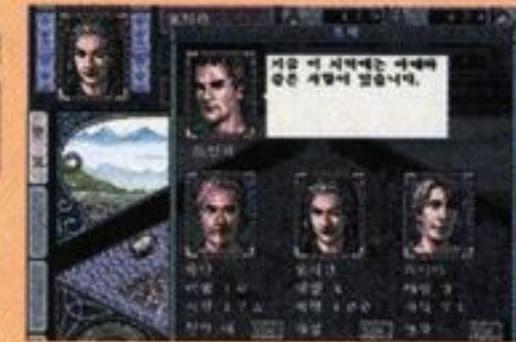
소몰이를 하는 주된 이유는 소를 전염병과 소도둑으로부터 보호하기 위해서이다.

소는 이 게임에서 아주 중요한 아이템으로 주로 거래보다는 천막에서 용사들과 교섭을 위해 사용된다. 즉, 소가 없으면 드루이드에게서 마법을 배울 수 없으며 음유시인 역시 소를 줘야 지식을 전해준다. 그리고 뛰어난 용사와 실력 향상을 위해 대결을 펼 때에도 소를 줘야 가능하다. 소몰이를 많이 하는 용사는 사육력이 신장된다.

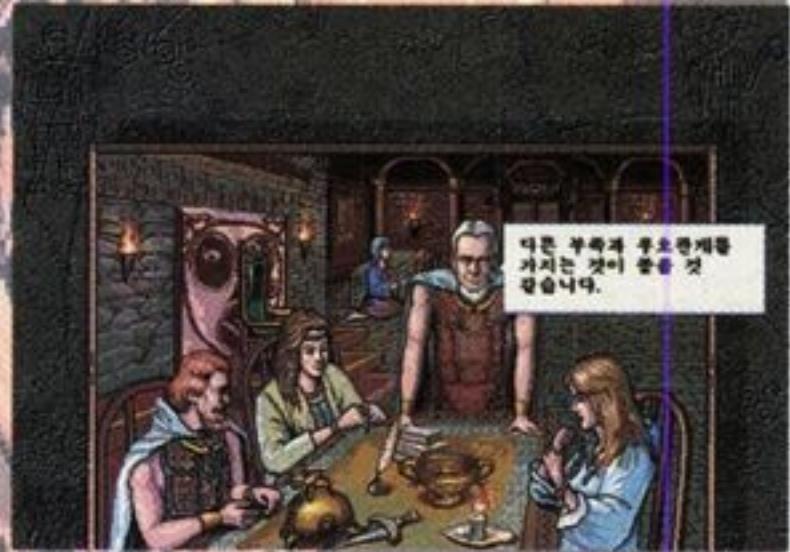
메인 메뉴 설명

부락회의	주변 국가와의 우호도, 용사들의 현재 상황, 그리고 지도자가 현재 해야할 일을 알려 준다.
용 사	지역내에 있는 용사의 프로필을 보여준다.
아이템	지역내에 있는 아이템을 보여준다.
지 도	주인공의 국가과 인접지역 국가의 위치관계를 보여 준다.
종 료	한 달 일정을 끝낸다.

용사들의 프로필

지도

▲ 부락회의

휴식

용사들이 체력과 기력을 회복할 수 있게 한 달간 휴식을 주는 메뉴다. 매달 조금씩 회복되는데 보통 3~4달이면 완전하게 회복된다. 그리고 일에 지쳐 체력이 10이하가 되면 자동으로 휴식상태에 들어간다. 또는, 맡은 일을 다 했을 때 아무런 명령이 없으면 자동적으로 휴식상태에 들어간다.

훈련

훈련은 헐링이라는 고대 켈트의 경기로 행해진다. 용사가 헐링 경기에 참가하면 전쟁에서 필요한 자질을 습득할 수 있다. 또 헐링의 연습으로 용사들의 훈련도가 상승된다.

그러나 경험치 부분에서는 그리 달라지는 점이 없다. 경험치를 늘리기 위해서는 직접 전투에 참가하거나 천막에 온 용사에게 소를 주고 대련을 해보는 것이 가장 효과적이다. 오래할수록 지구력이 늘어난다.

탐색

참 고

이 게임의 계절은 삼헤인(겨울), 임볼그(봄), 벨턴(여름), 루나삿드(가을)로 되어 있다. 그리고 각 계절은 5개월의 기간을 가지고 있다.

주위 나라의 상황을 알아보기 위한 명령어이다. 명령을 내리는 땅 주위의 지역만 탐색할 수 있으며 탐색하는데 걸리는 시간은 보통 2달 정도이다. 타국의 정보를 알아내는 방법은 탐색이외에 그 국가와 무역을 하거나 사신들의 왕래에 의해서도 가능하다. 정보를 알지 못하는 땅의 침공은 불가능하다. 탐색을 하다 적에게 잡히는 일은 없으므로 보통 능력이 낮은 캐릭터를 보낸다. 탐색을 많이하면 은밀성의 특수능력을 갖게 된다.

❶ 성곽의 건설

❷ 선물을 보낸다

❸ 세금을 받으러 온 파멀족

❹ 파멀족과의 일대일 대결

❺ 파멀족의 잦은 침입과 약탈

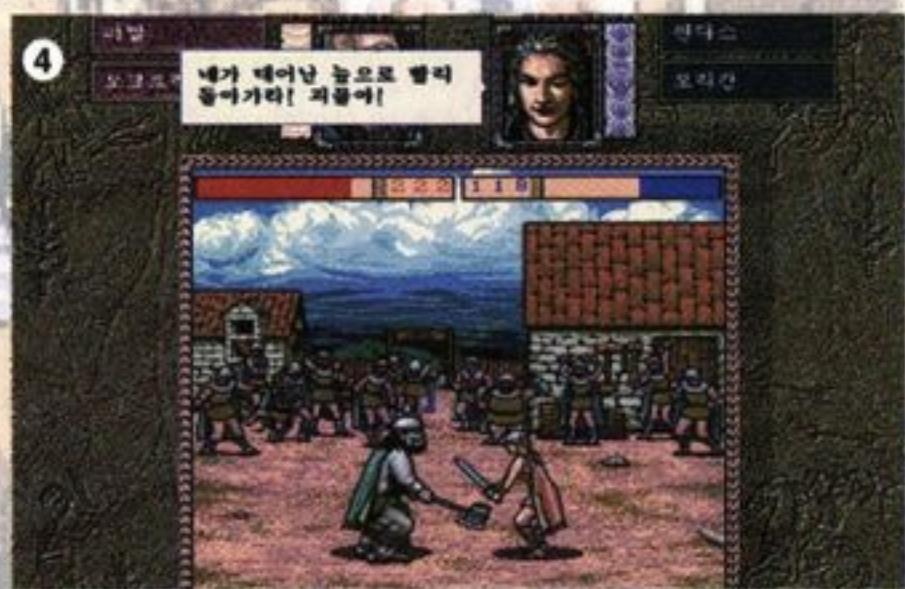
건설

용사들에게 그 지역에 마을과 성채의 건축을 명령하는 메뉴이다. 마을의 건축은 번영도를, 성채의 건축은 군사력을 상승시켜 각각 민중 및 병사의 증가와 관련되어 있다. 성채가 약하면 적들의 침공이 잦아지고 마을이 작으면 경작부분에서 곡식의 증가율이 떨어진다. 성채와 마을은 4단계 정도로 모양이 변한다. 그리고 같은 모양이라도 레벨이 다르다. 최고 레벨은 47이다. 건설을 많이 하면 건축력이 늘어난다.

마법

드루이드나 음유시인이 마법규칙을 알아내는데 사용한다. 어떤 특별한 마법책 같은 것은 없으며 룬을 조합해 마법을 찾아내는 것이다. 즉, 배워서 알 수도 있고 스스로의 경험으로도 습득할 수 있다. 그러나 스스로 습득하는 방법에서 룬 사용규칙이 올바르지 못하면 가끔가다 룬이 깨져 버리므로 실력이 있는 용사들에게 배우는 것이 가장 좋은 방법이다. 마법을 많이 사용하면 기억력이 좋아진다.

정보

눈이 감겨진 아이콘을 클릭하면 눈이 떠지며 정보 탐색 모드로 들어간다. 이 메뉴로 그 지역내의 모든 정보를 살펴볼 수가 있다. 지형의 레벨이나 각 캐릭터의 능력 등도 알아볼 수 있다. 효과적인 진행을 위해서 자주 사용해야하는 명령어이다.

성채 커맨드

선물

딴 부족과 관계를 맺으려면 우선 탐색을 해야한다. 그 다음에 평화의 사자를 보내고 선물을 할 필요가 있다. 선물로서는 목재, 광석, 곡물, 소, 도구를 선택할 수 있다. 왕의 사자로 많은 경험을 쌓은 캐릭터는 정치력이 늘어난다.

권고

높은 위신을 얻은 부족이 딴 부족과 우호를 돈독히 하면, 그 부족을 보호하겠다는 조건을 권고할 수 있다. 이 조건이 승낙되면 그 부족은 속국이 되지만, 그 관계는 영구적인 것이 아니다. 보통 80~90이상의 우호성을 가져야 가능하며 아무리 약한 나라라도 우호를 돈독히 하지 않으면 속국으로 만들 수 없다.

전쟁

타국을 침공하라는 명령어이다. 선택할 수 있는 용사의 수는 최대 7명이며, 최대 7일간 전투를 하게 된다. 전투에는 드루이드와 음유시인은 필 수 이다. 용사의 능력 신장속도가 매우 느리기 때문에 보다 강한 공격을 할 수 있는 마법사들이 필요한 것이다.

소도둑

타국의 소를 훔쳐오라는 명령어이다. 최대 3명까지 보낼 수 있는데 이 용사들이 다치는 일은 없다. 하지만 그 부족과는 우호도가 상당히 떨어지므로 웬만하면 사용하지 않는 것이 좋다. 도둑질을 많이한 용사는 은밀성이 증가한다.

위임

자신이 지배하는 지역이 자치적으로 운영될 수 있도록 그 지역의 용사에게 위임하는 메뉴이다. 위임을 하게되면 그 지역의 명령은 내리지 않아도 된다. 또, 이 명령으로 속국에 지시를 내릴 수 도 있다. 주로 후방에 있는 지역에 내리며 주로 한두 명을 남기고 이 명령어를 내린다. 위임된 지역은 다시는 명령을 내릴 수 없다.

전쟁에서 빼앗거나, 용사가 제작한 아이템은 보물고에 보관한다. 용사에게 아이템을 수여, 교환하거나 아아템을 보물고에 보관한다. 또한 그 지역에서 보관하는 돌로 된 룬을 교환가수여하는 것도 여기서 한다. 아아템을 쓰면 용사의 능력을 올릴 수 있고, 상승된 능력은 청색으로 표시된다.

마을 커맨드

이동

용사들을 다른 지역으로 이동시키는 메뉴이다. 이 때 동시에 목재, 소, 곡물, 아이템 등 물자를 함께 갖고 갈 수 있다. 용사가 도착하는 시점에서 물자는 그 토지의 저장고에 자동으로 저장된다. 또는 아무 부족도 지배하고 있지 않은 지역으로 이동할 수도 있다.

거래

어떤 지역을 탐색하고 선물을 보낸 후에야 그 부족과 거래를 시작할 수 있는데, 보통 거래에는 수송대에 맡긴 물자 이외의 물자를 교환한다. 거래의 성공은 그 부족간에 우호와 평화를 가져온다.

추방

용사를 지도자의 방으로 불러 공적 등에 관하여 일대일로 이야기하고 싶을 때, 이 커맨드를 쓴다. 그들에게 부족에 대한 충성도나 무엇을 잘하는지 물을 수도 있다. 만일 용사가 임무를 게을리 하고 있다고 판단되는 경우, 부족으로부터 추방하여 예린 각지를 방랑하게 할 수 있다.

제작

부족에 도움이 되는 도구나 무기를 제조하는데 사용되는 명령어이다. 드루이드가 사용하는 마법지팡이나 혹은 음유시인의 팔찌, 전사의 무기등을 만들 수 있다. 주로 손재주가 좋은 용사가 적은 재료로 빨리 만든다.

여론

현대사회에서 여론의 기능을 무시할 수 없듯이 이 게임에서도 여론에 귀를 기울여야 한다. 이 여론은 항상 게임을 올바르게 진행하게 도와준다. 지역의 번영과 국력의 신장을 위해서는 여론게시판을 꼼꼼히 봐야 한다.

천막 커맨드

대화하다

천막에 머무르고 있는 방랑중의 용사에게 말을 건다. 그 용사의 부족에 관하여 묻거나 딴 부족과 지

❶ 신으로부터 받은 물건
❷ 전장에서 얻은 지팡이
❸ 전체 지도
❹ 풍년
❺ 여론을 살핀다

역, 또는 그들이 만난적이 있는 용사들에게 대하여 질문할 수 있다. 미지의 지역에 관한 정보를 얻을 수 있는 좋은 기회이다.

❶ 천막에 머무른 용사와 대화를 하자

❷ 투석 마법을 배운다

❸ 적의 침입

등용하다

방랑하는 용사들 자기 부족으로 등용한다. 그 용사가 레벨이 낮은 경우에는 기꺼이 승낙하지만, 레벨이 높은 용사를 등용하는 것은 어렵다. 간혹 설득하는데 성공할 때도 있다.

힘을 겨루다

천막에 머무르고 있는 용사가 유명한 전사인 경우, 그 지역의 용사에게 솜씨를 시험해 보는 기회를 줄 수가 있다. 이것을 실행하기 위해서는 소 몇 마리가 필요하지만, 일대일 대결이란 귀중한 체험을 쌓을 수 있다. 이긴 경우에는 그 전사를 등용할 수도 있다.

게임의 진행을 유용하게 하는 정보

1. 게임초반에는 지역개발에 힘쓴다. 그리고 지도자의 능력을 높이 키워 천막을 찾아오는 용사들을 아군으로 끌어 들여야 한다.

2. 드루이드나 음유시인은 경작이나 방목에 적합하며 전사들은 건축이나 채굴에 사용한다. 그리고 무기제작이나 아이템 제작은 손재주가 좋은 용사를 시키도록 한다.

3. 한해가 넘어 갈 때마다 발머의 부족민인 파멀들이 나타나 곡식과 소를 조세로써 받아간다. 이때 거절 메뉴를 볼 수 있는데 파멀을 이길 능력이 안되면 그냥 주고 뒷날를 기약하는 것이 바람직하다.

4. 건설을 할 때는 여러 용사가 함께하면 좀 더 빨리 레벨을 높일 수 있다.

5. 기본적인 것이지만 본 게임에서는 마법사들이 공격의 핵심이므로 절대 마법사가 죽거나 잡히지 않게 해야 한다. 마법사가 적은 국가는 통일 하기가 힘들다.

6. 한번 포로가 된 적은 다시 다른 적의 포로가 되기전까지는 절대 부족을 배신하지 않는다. 따라서 안심하고 포로가 된 적에게 지역을 위임해도 된다.

7. 관할해야할 지역이 많아지면 후방지역은 위임을 시키는 것이 좋다. 위임을 하기 전에 반드시 능력이 좋은 용사는 위임하지 않은 지역으로 이동을 시킨다. 위임이 된 지역은 다시 관할하에 둘 수 없기 때문이다.

8. 적 지역으로 전쟁을 하러 갈 때에는 공격하려는 지역 이외의 다른 부족들의 지역이 현재 지역에 붙어 있다면 몇몇의 힘센 용사들을 남겨두어야 한다. 그렇지 않으면 적의 침공을 받고 쉽게 점령당할 수 있기 때문이다.

배우다

천막에 머무르고 있는 드루이드는 언제나 기꺼이 마법의 지식을 가르쳐 준다. 물론 소 몇 마리가 필요하지만... 마법을 습득하려면 마법 숙련가에게서 배우는 것이 가장 빠르다. 드루이드용과 음유시인용의 두가지 마법을 배울 수 있다. 그러나 여러가지를 배우려면 그만큼 소를 지불해야 한다.

이야기를 묻다.

켈트의 세계에서 음유시인은 역사의 계승자이고, 소 몇 마리를 줌으로써 그 지식을 배울 수 있다. 그들은 다누나 두아하가데가다난 등의 여신들이 가지고 있는 아이템이나, 기력을 충실하게 하여 체력을 회복시키는 시에 정통해 있다. 음유시인의 말에 귀를 기울이면 많은 지식을 얻을 수 있다.

전투 커맨드

이동

전쟁터에서 용사를 이동시킬 때 쓰는 커맨드 이다. 밝게 표시된 범위 내에서 이동할 곳을 선택한다. 이동이 가능한 범위는 지형과 용사의 능력에 따라 다르다. 레벨이 높은 토지는 레벨이 낮은 토지보다 이동이 어렵고, 숲이나 바위 밭은 전진하는데 방해가 된다. 날씨도 장애가 되는 경우가 있다.

눈보라치는 날은 이동이 불가능하고 안개가 깔린 날은 적군이 보이지 않으므로 이동에 주의를 기울여야 한다.

회화

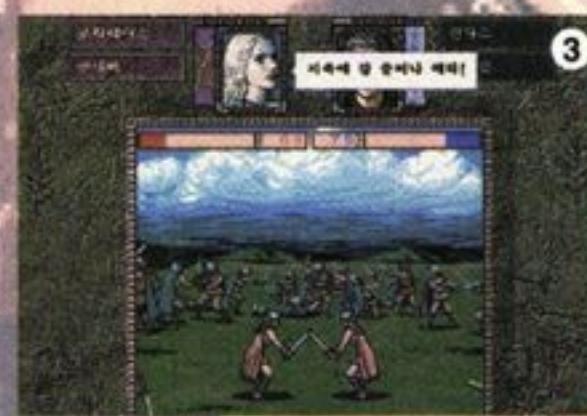
적군의 용사를 모욕하여 그 훈련도를 저하시키거나 무혈 항복을 권고할 때 쓴다. 아군의 용사끼리 아이템을 교환하거나 격려를 할 때에도 이 커맨드를 쓴다.

퇴각

용사들에게 전쟁터에서의 철수 명령을 한다. 대장이 철수하는 경우에는 다른 용사들도 따라간다. 자국이 공격당한 경우에는 성채로 퇴각하거나 딴 나라로 퇴각한다. 그러나 간혹 퇴각 중에 용사가 붙잡히는 경우도 있다.

방어

방어 커맨드는 전선에 있는 용사에게 휴식하는 기회를 줄 수 있다. 공격으로부터 몸을 지킨다는 것과 휴식과 회복을 할 틈을 준다는 두 가지의 효과가 있다. 급속히 효과가 나타나지는 않지만, 체력과 기력이 회복된다.

공격

아군 용사에게 적을 공격하라는 명령을 내린다. 훈련도나 기타 개인능력이 높을수록 공격력이 세다. 공격을 받는 사람만 데미지를 입는 것이 아니기 때문에 용사의 체력과 군사수를 보아가며 공격해야 한다.

일대일 대결

적 장수와 일대일 대결을 한다. 거절을 할 수도 있지만 거절하는 경우 장군으로서의 위신이 떨어져 병사들의 사기도 떨어진다. 그러나 레벨이 높은 적이 공격할 땐 거절하는 것이 상책이다.

마법

드루이드와 음유 시인은 전쟁터에서 마법을 써 전투에 도움을 준다. 그러나 나무로 된 룬이 깨지면 전투가 끝날 때까지 원상태가 되지 않기 때문에 조심해야 한다. 그러므로 사용이 가능한 마법의 일람표를 만들어 놓으면 편리하다. 그리고 적병과의 거리를 판단하여 적절한 힘을 가지는 룬을 선택한다.

휴식

용사에게 상처를 회복시킬 시간을 준다. 용사는 보통 밤마다 휴식을 취하지만, 때로는 완전히 낫기 위해서 더 시간이 걸리는 경우도 있다. 휴식 중에 부대가 공격당할 경우 상처를 쉽게 입어 보통보다 크게 피해를 입기 때문에 조심한다.

전투에서 이긴 후

용사

아군 용사의 프로필과 현재 상태를 볼 수 있다.

포로

포로들의 프로필을 볼 수 있다.

대우→등용

포로를 용사로 등용한다.

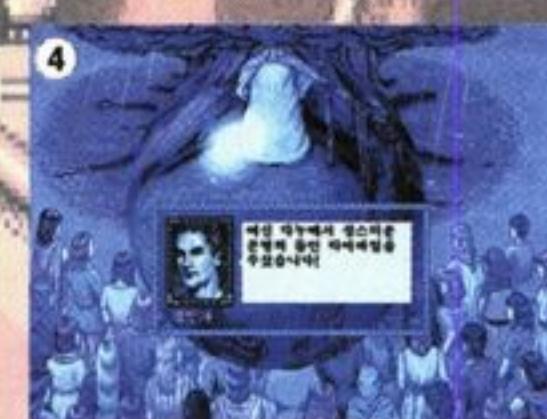
해방

자유롭게 놓아준다.

추방

다른 국가로 쫓는다.

참고

룬 마법은 3개의 룬과 성질을 선택함으로써 사용이 가능하다. 같은 행에는 4개의 룬이 있으며 각 룬마다 특성이 다르다. 첫 번째 행의 룬은 마법 공격방법을 선택할 수 있고 두 번째 행의 룬은 마법의 종류를 선택할 수 있다. 그리고 3번째 행의 룬은 마법의 범위를 선택하는 것이다. 마지막으로 선택하는 마법의 성질은 위의 3가지 룬에 의해 결정된 성질을 선택해야 한다. 그렇지 않으면 마법을 사용하지 못하고 룬이 깨어져 버린다.

❶ 안개낀 전장
❷ 일대일 대결
❸ 포로를 등용한다
❹ 신으로부터 지도자의 자격을 수여받는다
❺ 발머와의 마지막 전투
❻ 발머와 함께 사라지는 헬멧

노말리티
Normality

장르	어드벤처
제작사	그렘린
유통사	쌍용
시스템 요구사항	486 이상/8메가 이상의 램 키보드, 조이스틱 지원
발매일	발매중
가격	44,000원
문의처	쌍용(02-270-8946)

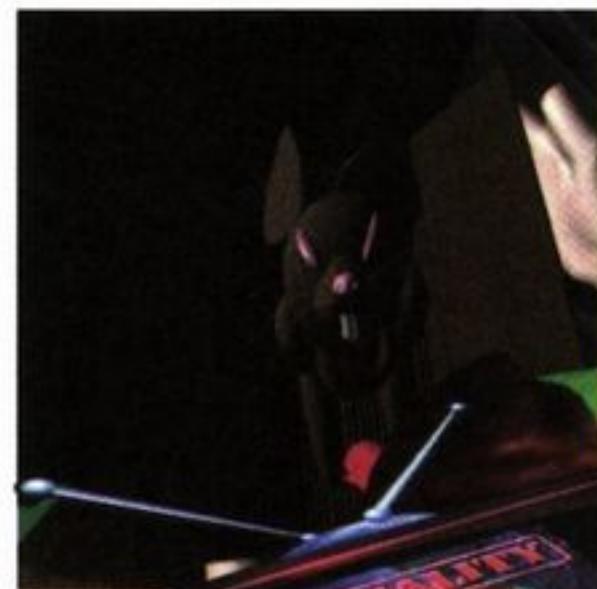
프롤로그

게이머는 공상가 켄트가 되어 3차원으로 구성된 뉴트로폴리스의 광할한 거리를 무관심과 냉정함으로 가득찬 수수께끼를 해결하기 위해 이리저리 방황한다. 독특한 부두 인형 모양의 사용자 인터페이스와 사실감에 충실한 모션캡처 화면으로 구성된 이 게임에서 수수께끼의 실마리들을 모아 엉켜있는 수수께끼를 하나하나 풀어나가야 한다. 특히 노말리티는 엄청난 수수께끼로 가득찬 줄거리 전개에 게이머의 생각을 바꿔야 한다.

게임의 배경은 불길한 기운이 뉴트로폴리스로 한 때 휘황찬란한 조명과 아름다움이 넘쳐흐르던 도시가 괴상하고 희뿌옇게 침체되어 무시무시한 냉정함과 무관심으로 가득차게 되었다.

말썽꾸러기 켄트... 뉴트로폴리스에서 가장 골치거리 시민중의 한 사람인 켄트는 공공장소에서 휘파람을 불었다는 가장 흉악한 범죄혐의로 체포되어 일주일간 집에 갇히게 되면서 게임은 시작하게 된다.

교의장소

블루 펜에서 휘파람을 불며 7일동안 행복하게 지내다가 아무런 이유없이 잡혀왔다. 그러나 그들은 사람 같지 않게 보였으며 누구도 당신과 같지 않다는 것을 느낄 것이다. 출입구 아래의 밀납칸막이 아래로 이상한 쪽지가 들어왔다. 노말스빌안에서는 괴물들의 트럭에서는 텔레비젼 프로그램을 상영하였고 감옥안에서는 시끄러운 음악이 들렸으나 아무도 볼 수 없었다. 마치 뉴트로폴리스와 같은 이곳 안에서는 아무소리도 들리지 않으며 어떤 사람이라도 만날 수 있다면 이 모든 새로운 곳에 대해 이해할 수 있게 될 것이다.

● 명백한 장소

대화(Talk)는 당신이 가능한 많은 사람과 해야 하고 당신이 어떤 사람과도 최소한 두 번을 대화를 할 수 있다.

보기/조사(Look/Examine)는 모든 물건에 대해 할 수 있다. 만약 물건(Objects)이 충분히 작다면 휴대하거나 당신의 가방(Sack)에 그것들을 집어 넣을 수 있으며 당신이 이동이 필요할 때에는 알 수 없는 그것들을 사용 할 수 있다. 모든 물건을 사용할 때에는 서로간에 어떠한 물건이 사용되는지 명백하게 알 수 없고 뉴트로폴리스 안에 아무 것도 없다는 것은 표준 (Normal)이다.

도시를 돌며 여행을 할 때에도 지도(Map)를 사용하도록 하자(키보드의 M키를 누르면 된다).

● 조종

당신의 방이나 뉴트로폴리스에서 당신이 필요로 하는 키나 마우스의 조작법을 찾을 수 있다. 마우스와 키보드를 적절히 사용하여야 한다. 예를 들면 마우스 포인터를 이동시키면서 화면에 있는 물건들을 찾는데 마우스는 유용하게 사용된다. 그것들을 확인할 때에 마우스 포인터를 누르거나 P키를 누른 후 아이템을 집으면 당신의 목록표에 입력될 것이다.

마우스 조작법

마우스의 움직임

화면 주위를 포인터로 이동시키면서 방안의 아이템을 찾을 수 있다. 포인터가 사용 가능한 물건을 지나갈 때 화면에 문자가 나타나는 것을 확인할 수 있다. 이 때는 반드시 정지해 있어야 한다.

오른쪽 버튼

켄트의 부두 인형을 선택하거나, 사용하거나, 열거나, 먹거나, 그리고 이야기를 할 때 사용한다. 부두 인형 보기를 사용하면 올바른 사용 방법을 알 수 있다. 인형을 올바르지 못한 방법으로 사용하면 발작을 일으킨다.

왼쪽 버튼

버튼을 누른 채로 왼쪽이나 오른쪽으로 마우스를 움직여 자신이 향하고 있는 방향을 바꿀 수 있다. 앞으로 가거나 뒤로 갈 때에는 마우스 왼쪽 버튼을 누른 후 마우스를 위 또는 아래로 움직이면 된다.

왼쪽 버튼과 오른쪽 버튼을 동시에 누름

위를 보거나 아래를 보려면 왼쪽 또는 오른쪽 버튼을 교대로 누른 후 마우스를 위 또는 아래로 움직이면 된다.

● 부두인형

부두인형은 키보드의 단축키로 인형을 사용할 수 있지만 별로 권하고 싶은 방법은 아니다. 부두 인형 화면은 마우스 포인터를 이동시켜 물체 위에 놓고 마우스의 오른쪽 버튼을 누르면 나타날 것이다. 화면에서 인형이 나타나면 마우스 포인터를 이용하여 기능을 선택할 수 있다.

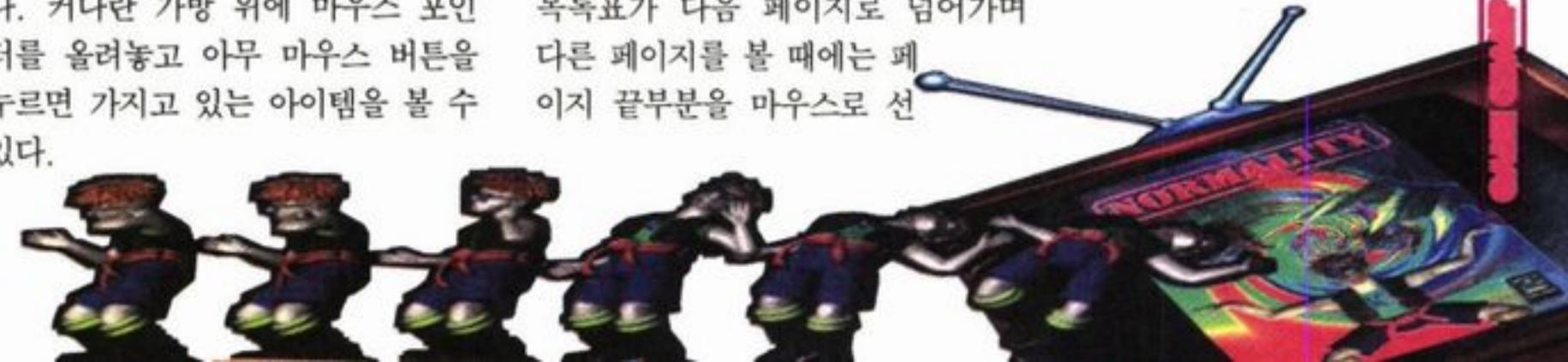
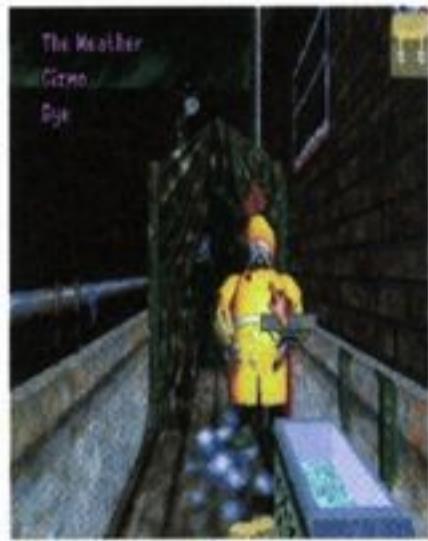
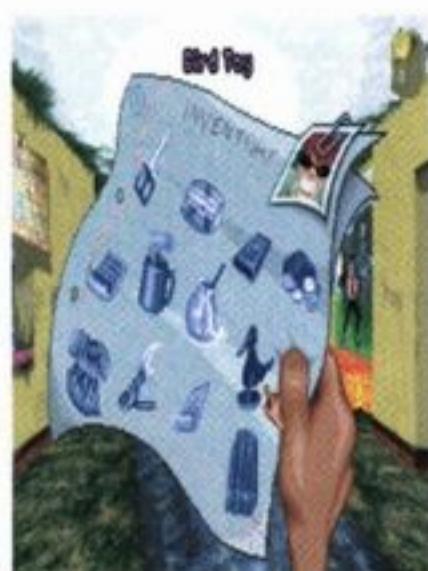
● 목록

오른손 구석위에 켄트의 가방을 볼 수 있다. 게이머가 집은 모든 아이템은 이 가방에 저장할 수 있으며 보관하고 있는 많은 아이템들을 게이머가 원할 때마다 사용할 수 있다. 커다란 가방 위에 마우스 포인터를 올려놓고 아무 마우스 버튼을 누르면 가지고 있는 아이템을 볼 수 있다.

Ⓐ 왼손 : 아이템을 사용할 때 선택한다
Ⓑ 오른손 : 잡거나 물건을 집어들 때 선택한다
Ⓒ 가슴 : 물건을 열거나 문을 열 때 가슴을 선택한다
Ⓓ 입 : 모든 사람들과 이야기 할 때에는 인형의 입을 선택한다
Ⓔ 눈 : 물체를 조사하거나 그 외의 것을 볼 때에는 눈을 선택한다

키보드 조작법

키	기능
↑	앞으로 걸어간다
↓	뒤로 움직인다
←	왼쪽으로 이동
→	오른쪽으로 이동
O	옵션보기
M	지도보기
F9	게임저장
F10	저장된 게임 불러오기
PAGE	UP위를 본다
PAGE DOWN	아래를 본다
SHIFT	빠른 속도로 이동
.	다음 문장으로 이동
END	화면의 중앙부분을 본다
I	목록표 꺼내기
U	마우스 커서가 지정하는 아이템 사용하기
E	마우스 커서가 지정하는 아이템 조사하기
P	마우스 커서가 지정하는 아이템 집기
T	마우스 커서가 지정하는 캐릭터와 이야기 하기

많은 아이템들을 가지고 있으면 목록표가 다음 페이지로 넘어가며 다른 페이지를 볼 때에는 페이지 끝부분을 마우스로 선

택한 후 아무 키나 클릭하면 다음 페이지를 볼 수 있다.

하나의 아이템과 또 다른 하나의 아이템을 동시에 사용할 때에는 사용하고자 하는 물건을 클릭하며 선택한 후 함께 사용하기를 원하는 물건위로 이동시켜서 마우스 왼쪽 버튼을 클릭하면 된다. 모든 물건을 다른 물건과 함께 사용할 수는 없다. 게이머가 어떤 물건을 꺼내려면 목록을 클릭하면 되고 가방에 넣을 수 없는 무거운 물건과 반응시키기 위해 사용할 수 있다.

종이 위에 인쇄되어 있는 것은 단지 읽기만 할 수 있고 다른 물건과 함께 사용할 수는 없다. 더블 클릭을 하면 읽을 수 있고 다시 한 번 클릭하면 읽은 내용이 삭제된다.

화면옵션

게임 중 어디서든지 화면의 옵션 메뉴는 키보드에서 O키를 누르면 나타난다. 이 메뉴에서 게임 환경을 변경 할 수 있다. 변경하려는 메뉴의 글씨를 클릭하면 메뉴바의 끝부분의 빨간색 불이 녹색으로 변경되어 선택되었다는 것을 알려준다. 마우스 포인터로 슬라이드 스위치를 마우스의 왼쪽 버튼을 누른채로 아래위로 움직이면 선택된 아이템을 변경할 수 있다.

옵션의 기능에 대해 알고 싶다면 도움말(Help)을 클릭하면 선택한 아이템에 대하여 자세한 설명이 화면에 표시된다.

옵션의 변경이 끝나면 플레이(Play) 버튼을 클릭하면 게임을 계속할 수 있다. 도스로 나가기(Quit to Dos)를 클릭하면 게임을 끝내고 도스로 나간다. 음량을 조절하려면 SFX볼륨을 이용해 조절할 수 있다.

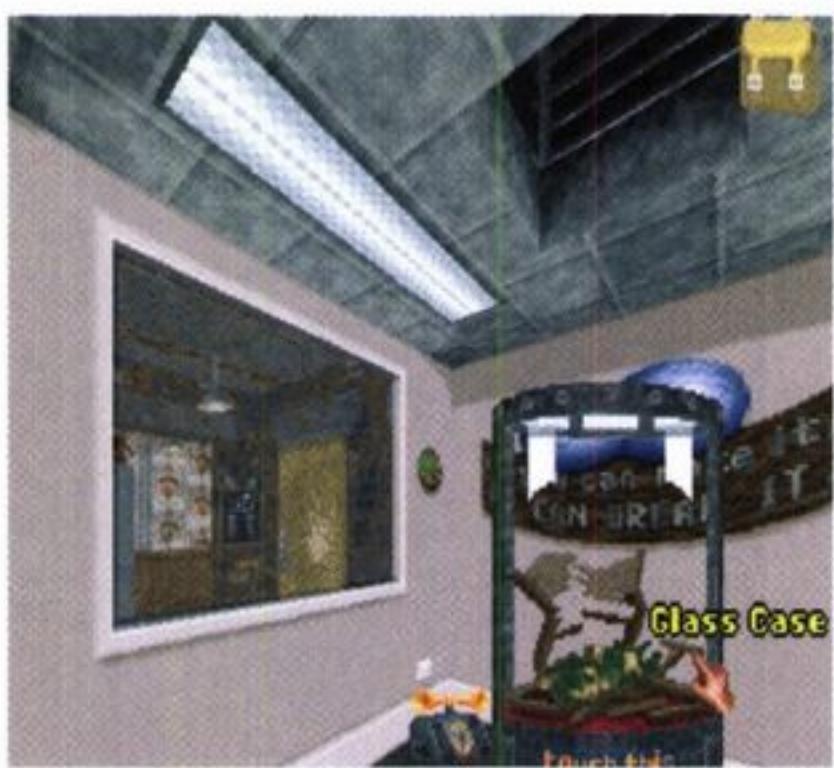
지도화면

노말리티를 처음 시작하면 지도 화면은 사용자를 당황하게 만드는 형태를 하고 있다. 지도상에 현재의 장소와 다른 장소에 불이 들어오면 게이머는 마우스 포인터를 이용하여 이동할 수 있다. 그러나 이동하기에 앞서서 게이머는 평탄한 곳으로 나가야 한다. 바깥으로 나간 다음 뉴트로폴리스를 지도를 이용해 이동할 수 있다. 키보드에서 M키를 누르면 지도를 볼 수 있다. 이동하려는 장소를 마우스 포인터로 지정하여 하이라이트 시킨 다음 왼쪽 마우스 버튼을 클릭하면 된다.

게이머가 처음에는 모든 장소를 여행할 수 없다. 먼저 게이머는 누구인가? 게이머가 어디에 있는지? 그리고 왜 있는지? 에 대한 수수께끼를 풀어야 한다.

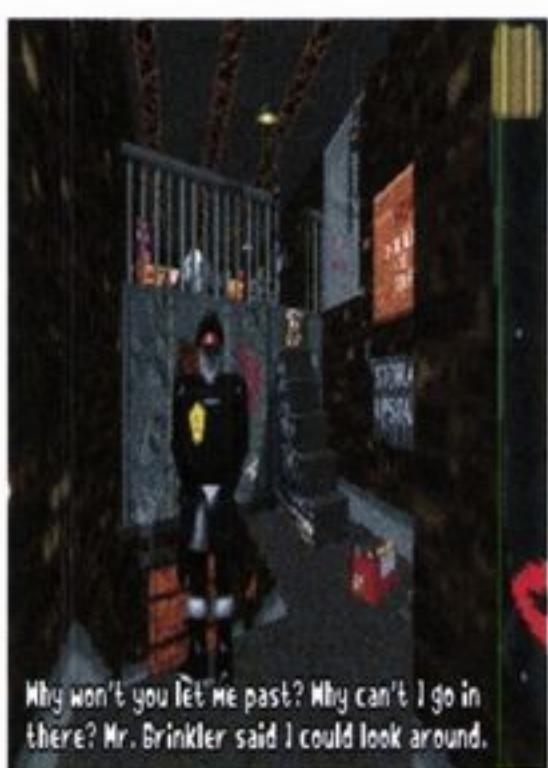
게임저장

게이머가 게임을 저장하고자 하면 서로 다른 99개의 장소에 저장을 할 수 있다. F9키를 누르면 저장 화면이 보이고 기록하고자 하는 위치를 선택하면 저장할 이름을 입력한 후 엔터키를 누르면 된다. 그리고 나서 게임 저장(Save Game)버튼을 누르면 게임이 저장되고 다시 게임으로 돌아간다. 위 또는 아래 화살표키를 사용하면 화면을 위 또는 아래로 움직이며 저장할 장소를 찾을 수 있다. 진행중인 게임을 만약 저장하지 않고, 도스로 나가기(Quit to Dos)를 선택하면 완전히 도스로 빠져나간다.

자동 저장(Autosave)을 사용하면 게임을 다시 시작했을 때 자동적으로 이전 위치에서 시작하게 된다(안내 도움말 옵션을 보기 바란다). 만약 게이머가 10분으로 옵션을 설정하면 10분마다 자동적

으로 저장이 되고 다음번에는 10분전에 저장된 곳에서 게임을 계속하게 된다.

● 게임 불러오기

F10를 누르면 게임 불러오기 화면이 보이고 이전에 저장한 게임을 불러올 수 있다. 저장된 게임을 선택하여 클릭하면 글자는 녹색으로 변하고 게임 불러오기(Load Game)버튼을 클릭하면 저장된 게임을 불러올 수 있다.

위 또는 아래 화살표키를 사용하면 화면을 위 또는 아래로 움직이며 기록된 장소를 찾는다. 플레이(Play)를 선택하면 게임을 불러오지 않고 게임을 계속할 수 있으며 도스로 나가려면 도스로 나가기(Quit to Dos)를 선택하면 된다.

● 긴장을 풀고 문제를 생각하자! (Hint)

게이머는 방을 빠져 나갈 수 없는 곤경에 빠져 있다. 만약 텔레비젼이 켜져 있지 않다면 발로 텔레비젼을 차서 노름트루퍼의 세상을 보기 바란다.

머리를 꾸벅이는 새를 부엌에서 집어들고 침대에서 쿠션을 집어들면 침대위에 리모트 컨트롤이 나타난다. 리모콘을 집은 다음 방으로 돌아와서 꾸벅이는 새를 이용하여 리모콘을 조작해 보자.

Hint1) 리모콘을 선택하여 꾸벅이는 새위에 올려 놓으면 텔레비젼이 켜질 것이다. 텔레비젼은 켜지고 노름 트루퍼는 사라질 것이고 바깥쪽으로 나갈 수 있는 기회가 생길 것이다. 부두인형에서 손을 선택하여 오디오를 Play 시켜보기 바란다. 아주 재미있는 장면이 화면에 나타날 것이다.

게이머는 창가로 가서 창문을 연 후 다시 한 번 열어본다. 바깥에 있는 다이(Dai)와 쉽게 이야기 하고 그의 말을 들을 수 있다. 그에게는 한잔의 커피가 필요하다.

"나를 내려가게 해 줄 수 있어?" 아파트의 창문을 이용하여 다시 방으로 돌아올 수 있다. 부엌으로 가서 주전자에 커피를 끓이도록 하자. 그리고 컵에 커피를 한잔 따른다. 부엌에서 하얀색 페인트를 이용하여 밀크 커피를 한잔 만들어 게이머의 가방에 넣어두면 된다.

Hint2) Dai가 원하는 커피는 밀크커피임을 잊지 말 것.

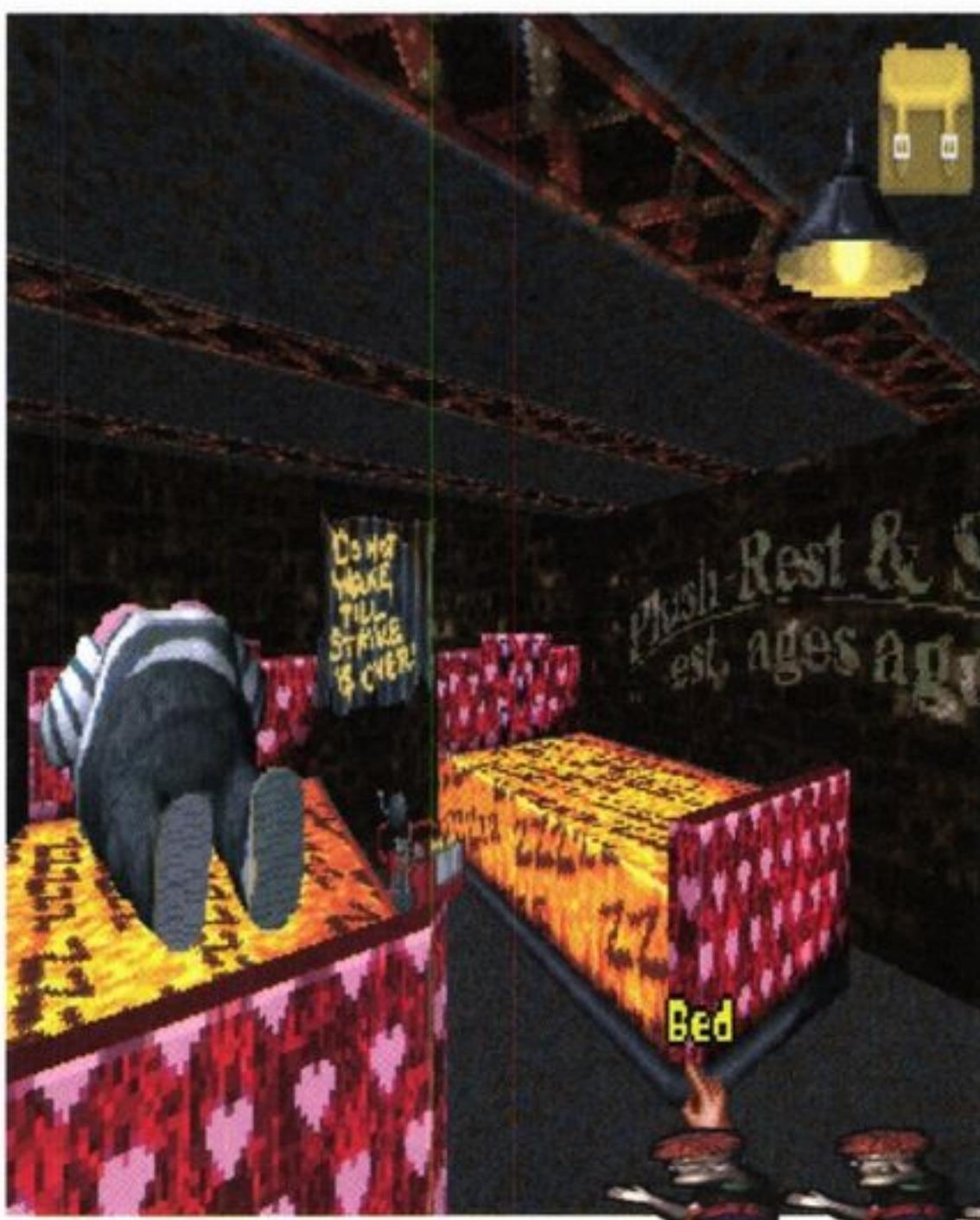
마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 부두인형을 선택한다.

손 - 물을 끓임. 다시 한 번 손을 선택하여 주전자 모양이 나타나면 컵위에 올려 놓는다. 뜨거운 김이 컵에서 나올 것이다. 다음 하얀색 페인트를 가방에서 선택하여 끓인 커피와 섞은 후 가방에 다시 넣는다. 냉장고에 우유가 있지만 우유가 너무 차가워서 사용할 수가 없다.

창문으로 다시 내려가 다이에게 다시 이야기를 한다. 게이머는 자동적으로 그에게 커피 한잔을 주게 된다. 그와 이야기하던 게이머는 아래층으로 내려가게 된다 (또는 그가 내려준다).

게이머는 누구나 두 번씩 대화를 나눌 수 있다. 게이머는 종이쪽지(Note)와 문 근처의 바닥에 떨어져 있는 광고전단(Flyer)을 읽어보면 실마리를 얻는다. 소파를 조사해 보면 이상한 물건을 찾을 수 있고 이상한 물건이 욕조 안에 왜 있을까?

비가 내릴지 모르니 반드시 옷을 갈아 입는 것을 잊지 말아야 한다.

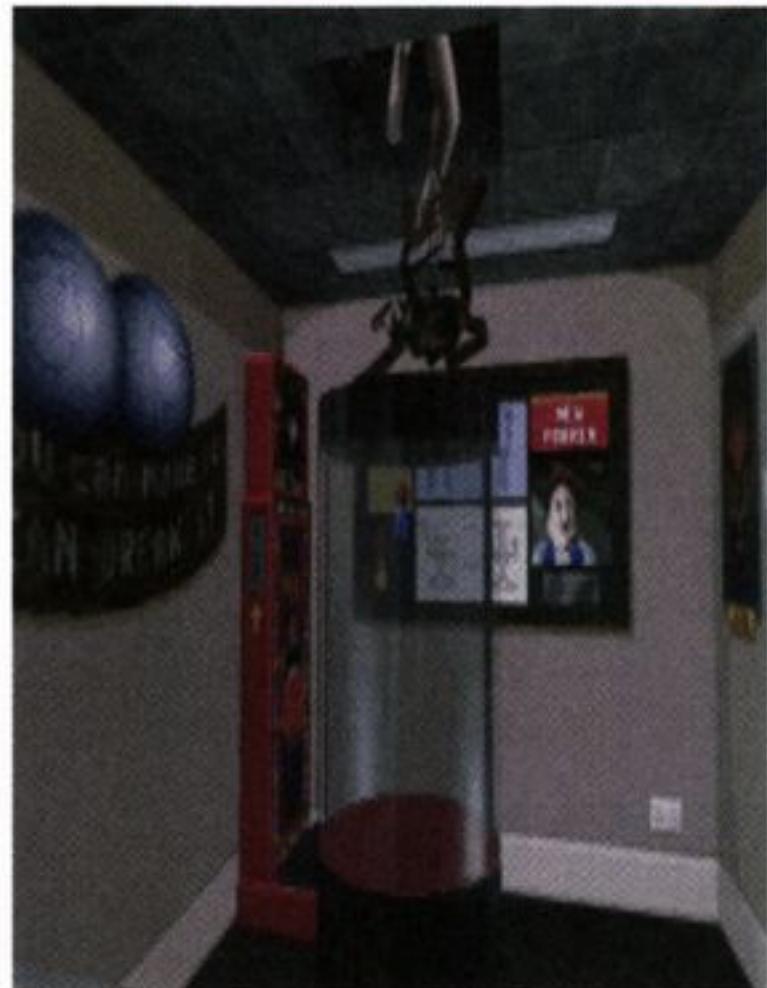
Hint3) 바깥으로

나오기 전에 아파트 안에서 모두 챙겨 가지고 나와야 한다. 방안을 샅샅이 뒤져 바깥으로 나가기 바람.

● 공장

어떠한 단서도 찾을 수 없다. 창살이 있는 「작은방」에서 의자 위로 올라가서 본다. 쓸모 없는 기술자들은 문제가 있다. 침대를 소리가 나도록 하고 그들을 못쓰게 된 나무로 유인한다.

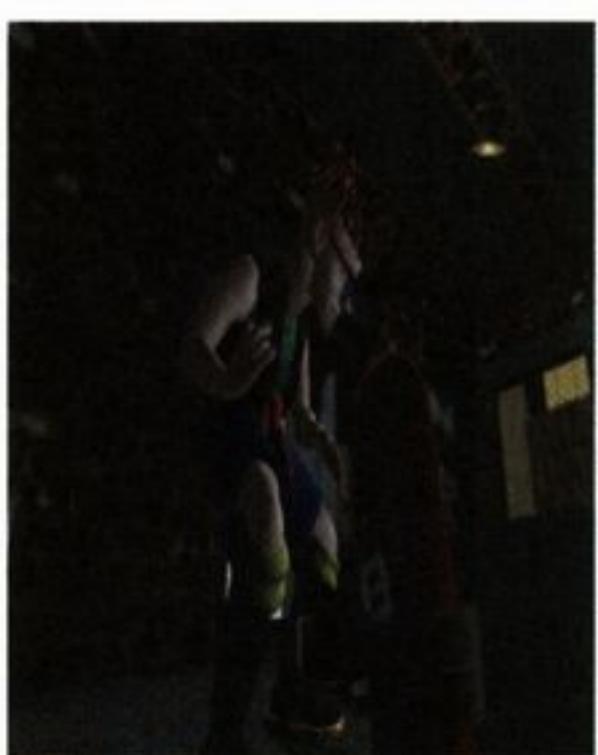
Hint1) 먼저 「작은방」에서 파워컨넥터, 센서를 집어서 침대가 있는 쪽으로 걸어간다. 걸어가다 보면 배터리가 있다. 배터리를 집어 계단으로 올라가면 기술자 한 명이 깊은 잠에 빠져 있다. 옆에 보면 빈 침대가 하나가 있다. 침대를 보면 전선이 있다. 먼저 센서를 배터리에 연결하고 파워컨넥터는 전선과 함께 벽에 설치한 후 배터리(센서와 연결된 배터리)를 벽에다 옮겨 놓는다. 그리고 다시 「작은방」으로 가 유리관을 선택하면 침대에 불이 켜지면서 소리가 울릴 것이다.

● 텔레비전 방송국

허풍장이들은 고통을 받고 있다. 이 사람들은 작은 포유동물을 혐오한다. 쥐를 어디서 구할 수 있을까? 도시 안에서 무겁고 맛이 없는 것은 음식(Food)뿐이다. 상점을 조사해 보면 음식물들은 녹고 있다. 목욕탕에서 가져온 수건으로 격리시키자. 컴퓨터의 패스워드. 컴퓨터 엔지니어를 대접해 주자. 당신은 그의 닫혀 있는 가슴 속의 비밀을 발견해야 한다.

Hint1) 쥐는 아파트 부엌에 있는 세탁기 통안에 있다. 먼저 상어처럼 생긴 칼날로 세탁기 유리를 깬 다음 상자속에 넣으면 된다.

● 상점에서

어떤 책들. 작은 옷장 안에는 없다. 무거운 소화기. 이곳에 벨트를 묶자. 노란색 페인트. 공장 뒤편으로 돌아가 보면 장난감이 한 통 있다. 좀 도둑들은 문제가 있다. 게이머의 날개를 펼쳐서 그들로부터 빠져나가자.

연설자. 레이의 자두를 자르면 아래가 어둠으로 덮인다. 장전한 총알의 파열음이 들릴 때 개는 짖어 댄다. 조각물을 다시 장식하자. 발 밑에서 책이 불타면 노름은 조용해 질 것이다.

Hint1) 공장의 작은방 옆에 있는 화장실로 들어가면 천장으로 올라갈 수 있는 사다리가 있다. 사다리를 이용하여 천장으로 올라가 보면 벨트가 있고 작은방으로 연결되는 길이 있다. 작은방 천장위

로 가서 보면 큰 유리관 속에 부서진 의자가 보인다. Page Down키를 누른 후 부서진 의자를 집어 가방속에 넣고 다시 상점으로 간다.

가지고 온 벨트를 소화기에 묶으면 기계제어 장치를 사용할 수 있게 된다. 다음 공장뒤로 가서 위에서 말한 것들을 집어서 가방에 넣어 둔다.

● 일상적인 거주지

게이머는 그라인더를 고치고 싶어할 것이다. 좋은 인식력이 있는 절차가 필요하다. 공장에서는 아마도 두 가지의 일을 할 수 있을 것이고 작은 생각부터 접근해 나가는 것이 필요하다. 두 번째는 코드를 입력한다. 한사람을 피-피(Pee-Pee)로 가게 만들면 그는 분명치 않은 물건을 벽에서 조사할 것이다. 운반하는 사람은 괴롭다. 운반자의 자유를 빼앗아서 곤경에 빠뜨려야 게이머는 종이 이전에 천이 있었다는 사실을 알고 있는가? 이속에 표시를 하고 기차를 타고 그곳을 빠져 나가자. 부목을 이용하면 사울(Saul)이 볼 수 있도록 할 수 있다.

세 번째의 운송자. 게이머는 홍수로부터 게이머의 방에 있는 식량은 빨리 지켜야 한다. 만약 게이머가 널빤지의 경고를 알고 있다면 이 경고에 대해서 충분히 이해하여야 한다.

Hint1) 상자와 책상의 서랍 속에서 종이를 얻을 수 있다.

●텔레비전 가게

작은 텔레비전으로 할 수 있는 것은 무엇일까? 이곳은 쉬운 편이므로 게이머의 상상력에 맡기기로 하겠다.

● 지하철 정류장

거리로 나오면 그들은 동전으로 게이머의 눈을 가릴 것이다. 거리로 나와서 눈이 보이도록 준비를 해야 할 것이다.

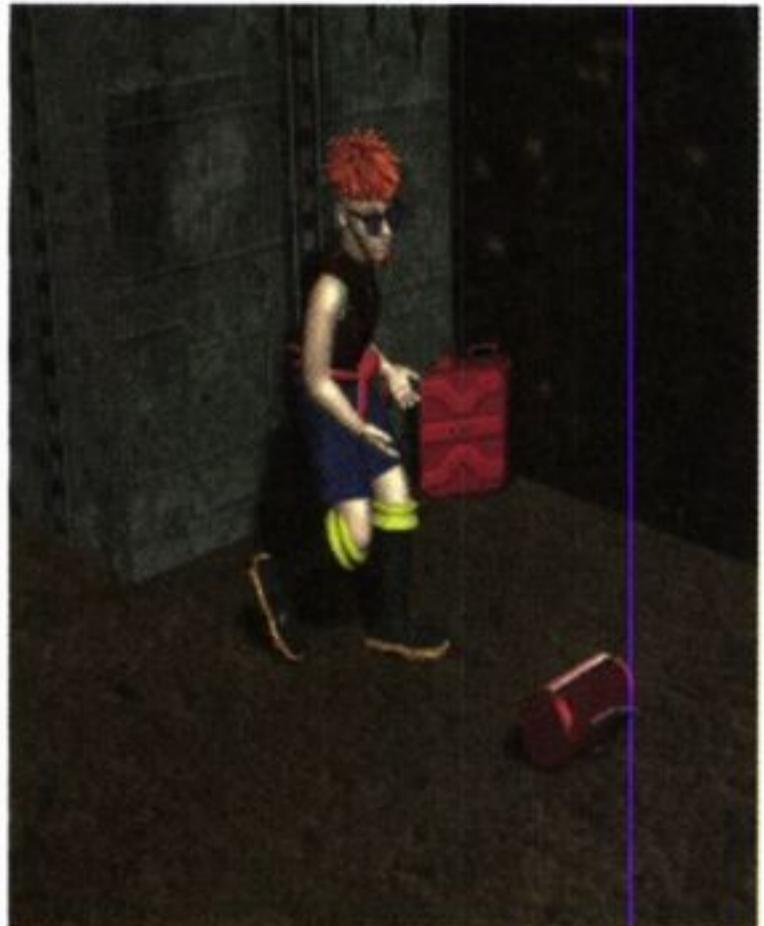
Hint1) 전구를 집으면 핀이 묶여있는 것을 발견하게 된다. 철사를 재료로 찌르는 것은 위험한 장난이므로 사용하지 말 것.

● 자유로운 다이

파이프를 이용해 향기를 사용하면 경비들의 주의를 다른 곳으로 돌릴 수 있다.

●경기장

어떤 노말들은 어둠 속에서 놀란다. 발목 높이의 구멍을 막자. 이제 뛰어 올라 때릴 시간이 왔다. 제동기를 떠받치고 연구실로 들어간다.

스타마린
STAR MARINES

Neues Spiel
Spiel laden
Einstellungen
Zurück zu DOS

장 르	전략 시뮬레이션
제작사	소프트웨어2000
유통사	미원정보기술
시스템 요구사항	486 이상/8메가 이상의 램 마우스 필수
발매일	7월 예정
가 격	미정
문의처	미원정보기술(02-3459-6543)

프롤로그

스타 마린은 전략시뮬레이션의 일종으로 하나의 전투형 모드이다. 기존에 있던 전쟁형 전략시뮬레이션보다 차이점이 있다면 조금 더 무기적인 면이나 무기의 성능이 다양하다는 점이다. 스타 마린의 내용을 전체적으로 보자면 컴퓨터가 지배하는 세상에서 사람이 살아남기 위해서 전쟁을 해야만 하는 내용이다. 컴퓨터가 모든 것을 지배하고 사람을 없애기 위해 생명체를 모두 파괴를 하고 사람은 필사적으로 컴퓨터와 대항해서 싸우게 된다. 과학이 발달되어 모든 무기를 제조 가능하다고 하고 무기의 조달은 처음에는 일정의 금액이 주어지게 되고 시간이 지남에 따라서 무기를 제조할 수 있는 자금이 조금씩 조달이 된다. 이 금액은 아마 인간의 세상에서 컴퓨터를 싫어하는 사람들이 컴퓨터와 대항을 하기 위해서 돈을 대는 것이라고 개인적으로 생각을 한다.

그러나 자금은 풍부하지 못하다. 자금자체를 확보하기 위해서는 많은 전투를 해서 성과가 있어야 한다. 그리고 전투력을 향상시키기 위해서 함부로 무기를 구입하는 것도 좋지 못하다. 그 당시의 상황에 맞게 무기를 구입하고 대전하는 것이 편리하다. 각 단계를 끝내고 나면 다음 단계의 내용으로 넘어가는 동화상이 나타나고 다음단계에 대한 설명이 나온다. 그러면 여기서 본격적으로 세부내용으로 들어가 보겠다.

❶ 전투참여 직전

게임 환경

처음에 자기의 수준에 따라 단계를 설정할 수 있고 자기가 어떤 역할을 할 것인가를 선택을 하게 된다. 컴퓨터의 입장에 설 것인지 사람의 입장에서 설 것인지? 그리고 기타 화면의 배경을 어떻게 할 것인지? 를 선택하고 그외에 몇가지만 선택이 되있는 대로 놓아두고 다음단계로 넘어간다. 다음단계에서는 전쟁의 레벨을 설명해주고 지도와 전쟁이 일어나게 된 배경, 전쟁의 명명등이 나타나게 된다. 여기서 유심히 보아야 할 것은 턴수다. 게임안에서 턴수가 제한적으로 되어있다. 따라서 게임도중에 제한된 턴수가 넘어가게 되면 그때를 기준으로 해서 동화상을 보면 이상한 레이저가 날라오게 된다. 우선 동화상의 내용을 잠깐 보면 우주에서 어떤 위성체에서 독특한 위성체가 나오게 되는데 이 위성체가 아군진영으로 가까이 오면서 레이저를 쏘게 된다. 이 레이저가 쏘아지는 위치는 일정한 위치는 없고 다만 그 레이저를 맞은 지역을 표시를 하게 된다(이때의 표시는 해골 표시임). 레이저를 맞은 지역의 아군은 불행하게도 몇개의 턴이 지나갈 때까지 움직이지

도 공격도 하지 못하는 상태로 되어 버린다. 하지만 이 레이저의 특성을 보면 아군은 전혀 움직일 수가 없는 대신에 적은 자기 마음대로 움직이면서 공격을 할 수 있다. 따라서 이 해골 지역에 아군이 있다면 거의 적에게 전멸을 당할 우려가 많다. 다만 아군이 있는 지역에 해골표시가 나타나지 않기를 바랄 뿐이다.

그리고 한가지 더 레벨이 올라갈 때마다 해골이 표시가 되는 지역이 점점 더 다양해지고 점점더 높은 레벨로 갈수록 처음에는 느낌표의 삼각형이 해당 지역으로 나타난다. 그리고 몇 개의 턴이 지나고 난후에 보면 그 느낌표 삼각형표시가 있는 지역은 바로 해골로 바뀌게 된다. 즉 예고 시스템인 것 같다.

게임으로 들어가서

게임을 처음 시작하면 아군의 기지가 있고 연료공급처가 있다. 상대편도 이것은 마찬가지이다. 첫 레벨에서는 상대편과 아군의 기지가 서로 반대편에 있고 적의 수도 별로 많지 않다. 처음부터 완벽하고 모든 것을 다 동원해서 적을 없애려고 하는 사람은 첫 레벨을 어렵게 돌파할 것이고 그렇지 않고 산발적으로 할 수 있는 사람은 쉽게 첫 레벨을 돌파할 수 있을 것이다.

첫레벨을 하다가 보면 곤경에 빠지는 경우가 있다. 그것은 기름문제와 탄약문제이다. 전쟁을 수행하다가 보면 거리가 조금 먼곳으로 갈 때가 있다. 그런데 움직이기 위해서 마우스로 클릭을 하다가 보면 분명히 움직일 수는 있다고 나오는데 움직일 수 없는 경우가 있다. 이 것은 기름이 없기 때문이다. 기름을 공급받을 만한 곳은 아군 기지나 아군이 보유하고 있는 유류 또는 무기창고에서 기름을 공급을 받는다. 그때라서 이동시에나 전재을 할 때에는 반드시 연료탱크를 채우고 나서 이동하고 다음에 다른 연료탱크를 만나게 되면 반드시 연료를 채우고 떠나는 것이 좋다.

위에서 말한 것처럼 유류탱크가 상당히 중요한 역할을 하게 된다. 따라서 우선적으로 아군의 유류탱크를 지켜내는 것이 가장 중요한 일이다. 전쟁을 하다가 보면 보통 유류탱크나 기지에다가 아군의 병력을 숨기는 경우가 가장 바람직하다. 그래야만 안전하고 공격을 해오더라도 별 문제 없이 아군의 기지를 지킬 수 있을 것이다.

또 한가지 알면 편한 것은 유류탱크나 기지에 아군이나 적이나 모두 일정한 병력이 숨어있게 된다. 하지만 여기서 알아야 할 것은 물론 위에서도 말했지만 지키기 위해서 막고 있는 경우도 있지만 이 두 장소에 만약에 전투능력을 많이 잃은 탱크나 장갑차가 들어가서 몇 턴이 지날때까지 기다리면 처음의 상태로 회복이 된다. 뿐만 아니라 연료, 탄약등 더 좋아진 상태로 나오게 된다. 따라서 자기의 탱크나 장갑차가 어느정도 망가졌을 듯 싶을 때에는 기지나 유류탱크로 피신을 하게 되면 원래의 상태로 치료가 된다. 이것은 아군뿐만 아니라 적도 이렇기 때문에 적의 탱크가 거의 박살이 나기 일보직전(여기서 박살이 나기 일보직전이란 탱크의 수명이 10이 전부라고 했을 때 1이나 2인 경우)인 경우는 기지나 연료탱크로 도망을 가려고 한다. 이때 탱크를 잡는 것이 이기는 지름길이다. 비록 계속 다른 탱크를 만들어 내기는 하지만...

여기서 지도에서 나오는 레벨에 따른 지형도 한 번은 짚고 넘어가야 한다. 우선 레벨 1에서는 평지와 늪지 그리고 물과 도로가 존재를 한다. 기름이 가장 많이 들지 않는 것은 도로이다. 도로의 이동은 기름의 절약과 가장 빠르게 적에게로 이동하는 길이기도 하다. 그리고 가장

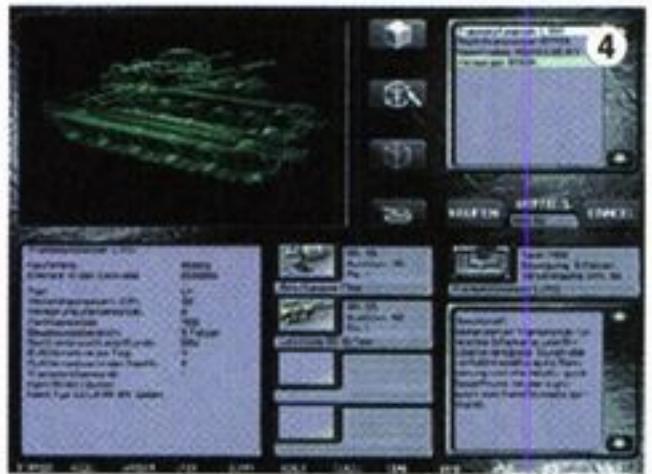
기름이 많이 먹는 것은 물이다. 기름을 모두 채우고 4블럭 정도를 움직이는 데 거의 모든 기름을 상용해서 움직이지도 못하는 상태가 되어 버린다. 따라서 나중에 물을 건널일이 있더라도 블록이 적은 곳을 택해서 물을 건너야 한다. 레벨이 올라갈 수록 물을 건너서 공격을 하는 경우가 더 편한 경우가 있는데 이 경우 반드시 유류자동차와 같이 움직이거나 물의 블록이 작은 곳을 골라서 움직여야 한다. 그리고 물 다음으로 기름을 많이 먹는 것은 산지이다. 레벨이 올라갈수록 산지형이 많이 나오게 되는데 이때는 도로를 타고 움직여야 한다. 하지만 도로도 없는 경우가 존재한다. 이때는 조금시간이 걸려도 대량으로 이동을 하려면 Fight robot-Hounddog A1을 이용해서 폭탄을 매설해 놓은 후 차례 차례 숲을 파괴하면서 이동을 할 수도 있다. 숲속도 파괴하면 평지와 똑같아지기 때문에 이 방법으로 숲속을 뚫고 나가기도 한다. 이때 주의할 것은 매설해 놓은 폭탄은 하나만 매설해 놓아도 주변블럭까지 영향을 주

❶ 진영을 잘 짜야 한다

❷ 지뢰도 설치가 가능하다

❸ 트랜스포트 팬저

❹ 업그레이드 해야 한다

❺ 기름 급유

❻ 기지

게 된다. 따라서 아군이 매설한 폭탄이나 나중에 나오겠지만 지뢰도 아군이 밟게되면 치명적인 타격을 받게 된다. 따라서 폭탄을 매설해놓은 지역은 일정턴이 지날때까지 가까이 가지 않는 것이 좋다.

전쟁 모드

레벨이 낮을수록 적은 숫자를 많이 갖는다. 반면에 아군은 숫자가 적어 처음에는 공격을 많이 받는다. 처음의 몇 턴이 지나기도 전에 적은 지도에 있는 유류창고 및 기지들을 점령을 해버린다. 따라서 처음부터 유류창고를 먼저 점령을 하는 것도 좋지만 그 유류창고를 유지할 수 있는 병력이 어느 정도 있어야 함을 잊지 말아야 한다. 적군에 가까운 유류창고를 탈취하거나 지키기는 어렵다. 따라서 적에 가까이 있는 유류창고는 보통 폭파시킨다. 그 이유는 아군이 사용하지 못할 것은 어차피 적에게는 이롭게 되어 있다. 따라서 적군에 가까운 유류창고, 무기창고 등은 모두 파괴하는 것이 좋다. 단 아군이 움직이면서 유류를 공급받을 만한 유류창고 하나는 끝까지 지키는 것이 좋다.

적군과 전쟁을 할 때에도 상대편의 화기를 보고 결정을 해서 부딪쳐야 한다. 탱크에는 이동용 탱크, 공격용탱크, 공격용 로봇, 유류자동차까지가 첫레벨부터 등장하는 무기들이다. 무기들의 체계를 보면 처음에 4개를 중심으로 나타나고 레벨이 한 단계씩 올라갈때마다 무기가 한가지씩 추가가 된다. 그런데 처음에도 말했듯이 무기는 물론 공격용탱크가 가장 좋다 하지만 주어지는 돈이 그렇게 충분하지 못하고 반듯이 공격용탱크가 모두 필요한 것은 아니다 어떤 전략을 사용하는가에 따라 가격이 가장싼 전투용 로봇을 사용할 수도 있는 것이다. 실제로 레벨이 높아질수록 단순할 때와는 달리 전투용 로봇의 사용이 늘어난다. 그 이유는 빠른 이동속도와 숲 속의 파괴, 적의 유류탱크 탈취 등을 위해서는 전투용 로봇의 사용이 편리하다.

전쟁을 하다가 보면 가장 힘든 부분이 적의 기지를 공격하는 것이다. 적의 기지 안에 숨어 있는 탱크와로봇들이 많이 숨어 있는 경우가 있다. 이런 경우에는 죽여도 죽여도 끝이 없을 경우를 느낀다. 처음 게임을 하는 사람의 경우에는 끝까지 포위공격으로 점령을 하려고 할 것이다. 하지만 처음에 setup에서 쉬운 모드로 해서 그런지 컴퓨터가 단순하다는 것을 발견했다. 나중에 전략에서 나오겠지만 기지와 유류탱크는 거의 가깝게 위치해있다. 따라서 공격을 할 경우 기지만 집중포격을 한다는 것은 조금 위험한 일이다. 아군은 이미 먼길을 오느라고 기름은 거의 떨어져 있고, 탄약도 어느 정도 제한 되어있다. 계속적인 포위공격은 아군의 피해만 늘릴뿐이다. 이런 겨우에는 우선 전투형 로봇을 동원해서 기지 가까이에 있는 유류창고를 공격한다. 그리고 포위는 풀고 한발짝 물러나 있는다. 그러면 어느정도 기지안에 숨어 있던 탱크나 로봇들이 하나둘씩 나와서 유류창고를 향해 진격을 해간다. 이때 적의 기지안에는 어느 정도 적이 남아 있기는 하지만 포위공격시에 남아있는 아군을 동원해서 공격한다면 충분히 점령하고도 남는다. 이렇게 공격을 하다가 보면 어느면에서는 제한턴을 넘어선 것을 발견할 수 있을 것이다. 그러면 처음에 말한 것처럼 아마 해골모양이 나타나면서 어느 정도 행동의 제한을 가지고 오게 될 것이고 아군의 행동이 조금 불편해 질 것이다.

이렇게 해서 유류창고를 폭파하거나 점령하고 적의 기지를 점령하고 나면 전쟁은 끝난 것이다. 그리고 한가지 더 하자면 적을 모두 섬멸해야 한다. 아무리 기지를 점령했다 하더라도 남아 있는 적은 끝까지 유류창고나 기지를 점령하기 위해서 끝까지 공격을 하기도 하고 어떤 경우에는 아예 탱크가 가만히 멍청히 있는 경우도 있다. 이런 탱크를 공격하면 다른 탱크를 공격할 때 비해서 어느정도 쉽게 죽일 수 있다는 것을 볼수 있을 것이다.

제한 턴안에 모든 기지와 유류창고 적을 섬멸하면 다시 동화상 모드로 돌아와 아군의 교신이 이루어지고 다시 레벨을 상승시켜 다른 지도를 가지고 공격을 하게 된다. 레벨을 상승시켜서 지도가 바뀌었을 때 주의할 점은 우선적으로 적의 기지가 어디에 있는 지 확인하고, 유류탱크가 어디어디 있는 지 확인을 해야한다.레벨이 올라가면 전 레벨에서 살아남은 무기들을 그대로 사용할 수 있다. 따라서 레벨 초기에는 기지에 그냥 있는 것이 낫다. 왜냐하면 전 레벨에서 어느정도 싸우다 왔기 때문에 전투력이 다 낮아져 있는 것이다 (전투력이라고 하는 것은 각 탱크나 장갑차, 로봇들이 가지고 있는 것이 10이 최고의 수명인데 상대편과 교전을 하다가 보면 이것이 하나씩 줄어 든다). 어느 정도 전투력이 남아 있는 무기들만 나와서 초기에만 기지와 유류탱크를 지키는 정도로 하고 어느정도 회복이 되면 본격적을 공격을 하는 것이 더빠른 공격이 되는 것 같다. 이런 방식으로 레벨이 올라갈수록 달라지는 점은 유류창고의 개수, 무기창고의 개수, 지형의 변화(지형의 변화라고하는 것은 지형이 초기에는 평지나 물

❶ 무기설명

❷ 기름 급유차

❸ 기지에 숨는다

❹ 포대를 제대로 관리해야...

이 조금 있는 정도이지만 레벨이 올라갈수록 산지와 나무, 숲이 많아지는 지형이 나온다), 무기의 첨가, 제한턴 등의 차이만 존재할 뿐 거의 차이가 없이 진행이 된다.

무기의 변화

게임을 하다가 보면 단순하다고 느낄수도 있지만 하다가 보면 무기의 변화가 더 재미를 가져다 준다. 나중의 갈수록 무기를 잘 쓰는 것이 이기는 지름길이기도 하다. 무기중 Pioneer Assembler는 지뢰를 설치 제거할 수 있는 능력이 있다. 물론 경탱크도 지뢰를 설치할 수 있는 능력은 있지만 제거 할 수 있는 능력은 없다. 시간이 갈수록 지뢰를 얼마나 잘 쓰는 가가 중요한 변수가 된다. 지뢰를 쓰기전에 자기가 원하는 위치를 잘 선정을 하고 그 위치를 잊어 버리지 말아야 한다. 나중에는 지뢰를 여기저기 매설해 놓아서 심지어는 아군이 밟고 지나가다 죽는 경우가 많이 발생을 하게된다.

게임을 쉽게 진행하기 위해서

우선 전략적인 측면으로 보면 레벨이 올라 갈수록 기존의 지형을 조금씩 변형해서 나온다는 것을 쉽게 알 수 있을 것이다. 전략도 지형적이 측면의 많은 영향을 받게 되어있다. 때로는 지형이 별로 좋지 않으면 별 수 없이 그 지형을 뚫어서 공격을 할 수 밖에 는 없는 것이다. 대부분이 아군이 공격하기에 별로 좋지 않기 때문에 게임안에서 지형이 좋지 않으면 대부분 파괴하고 지나가는 것이 더 좋을 것이다.

게임을 하다가 나름대로 몇가지 전략을 분석을 해보았는데 레벨을 많이 가지는 못했지만 몇가지 전략을 가지고도 쉽게 그때 그때 레벨을 돌파할 수 있었다.

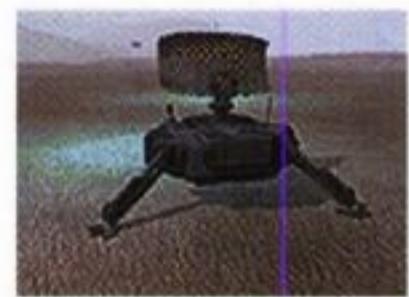
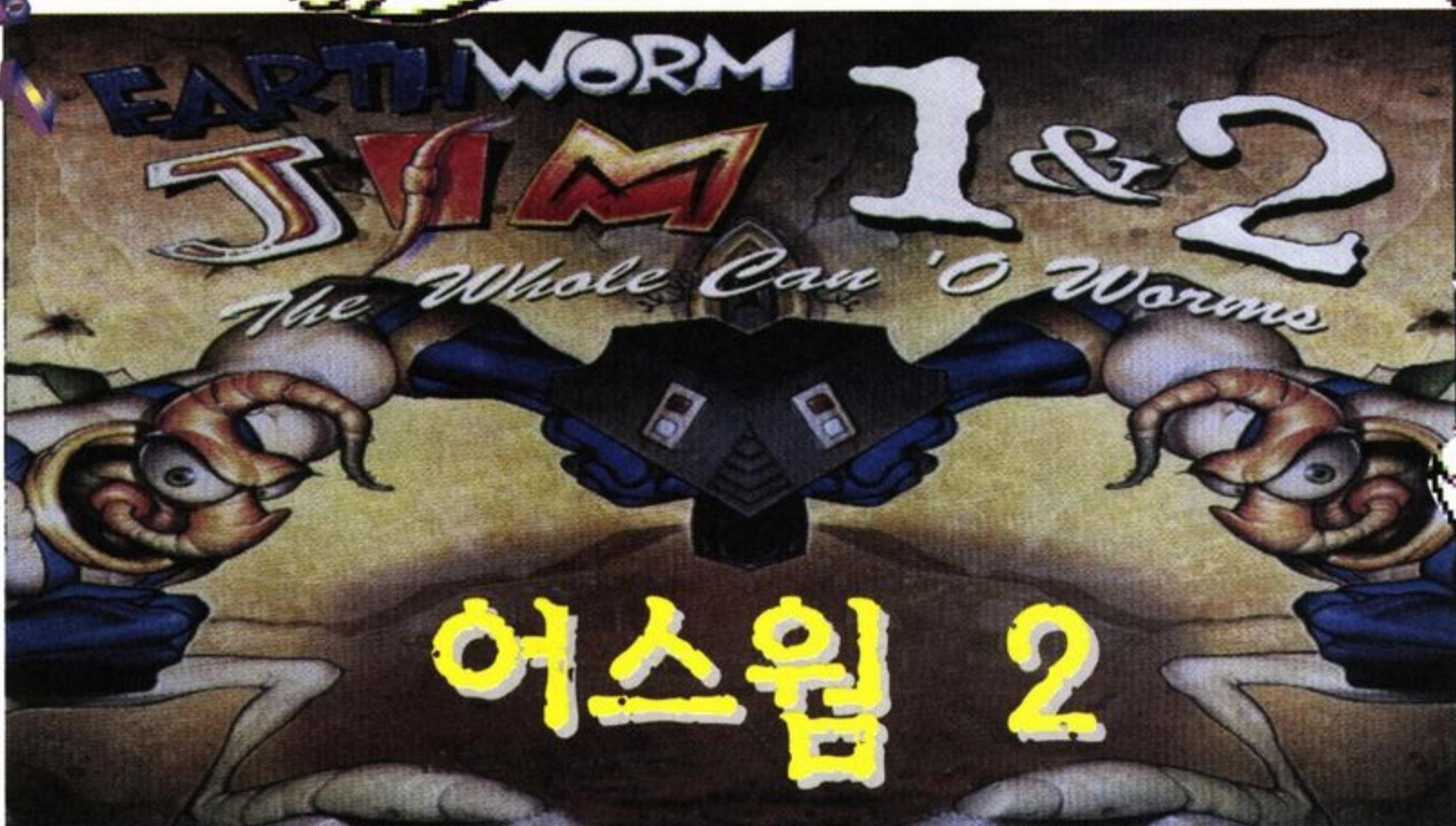
우선 적의 공격형태를 보면 알 수 있다. 만약에 적이 먼저 공격형으로 나오는 경우가 있는데 이런 경우는 공격을 최대한으로 방어를 하고 나서 어느정도 정리가 되었으면 그때부터는 전투형로봇을 동원해서 주변의 유류창고를 하나씩 먼저 점령을 해나가면서 전투형 로봇이 유류창고에 숨어 있으면 된다. 대부분 적이 먼저 공격을 하는 경우는 공격을 하러 오는 길에 보면 많은 유류창고가 존재를 한다. 따라서 충분한 유류를 공급받을 수 있기 때문에 쉽게 공격을 해오는 것이다.따라서 처응에는 적의 탱크가 오기전에 미리 전투형 로봇을 동원해서 미리 유류창고를 파괴해 버리면 쉽게 들어오지는 못한다고 생각을 하고 있었지만 이미 파괴하기도 전에 적의 탱크가 미리 아군기지를 행해 오는 경우가 더 많았다. 여기서 주의할 것은 아군만 유류기지를 파괴하는 것이 아니라 적군도 유류기지를 파괴하면서 아군이 사용하지 못하게 한다는 것이다. 따라서 유류기지를 어느 편이 더 많이 가지고 있는가에 따라 전쟁의 승패가 난다. 물론 빼았겼으면 무력으로라도 탈취하면 상관은 없다.

적의 방어형으로 나오는 경우가 있다. 이런 경우는 절대로 공격을 하는 것이 아니라 기지 주위에 무기를 배치하고 나서 움직이지 않고 방어만 하는 것이다. 제일 앞에 있는 탱크는 공격용으로 나가지만 공격은 거의 안한다. 이런경우도 역시 유류탱크가 문제인데 그 이유는 유류탱크가 거의 공격로 도중에 없거나 아니면 공격하러 오는 길이 산지, 숲속인 경우가 많다.

적의 경우는 산속이나 숲 속의 경우는 거의 움직이지 않으려는 특성이 있다. 다만 도로나 평지를 주로 움직이려한다. 따라서 공격로가 거의 숲속이거나 물이있거나 산지인 경우는 단지 방어만 하려고 한다. 이런 경우는 아군이 쳐들어 가기도 상당히 난감하다. 만약에 숲속이라면 금방 뚫고 나갈 수 있다. 위에서 말한 전투형 로봇을 동원해서 숲속을 차례차례 파괴해 나가면 된다. 하지만 장애물이 숲이 아니라 물이나 또는 바위산인 경우가 있다. 이런 경우는 아군도 공격하기가 상당히 난감하다. 따라서 많은 기름이 들더라도 직선 코스로는 가지 못하고 우회를 하게 된다. 장애물이 많을 때에는 방어하기는 좋다. 하지만 방어만 한다고 이기는 것은 아니어서 반듯이 제한된 턴안에 공격을 하는 것이 낫다.

또 다른 경우는 평지형인 경우가 많다. 평지인 경우는 주변에 장애물이 있는 것보다 쉽기는 하지만 반대로 적을 점령하기가 상당히 어렵다. 그 이유는 아군에게 편하면 적에게도 편하기 때문이다. 이런 경우는 위에서도 말했듯이 전투형 로봇을 동원해서 최대한으로 적을 분산시켜야 하다. 적을 분산시키는 방법은 유류탱크를 전투형로봇을 이용해서 점령을 하고 유류탱크안에 숨어있게 한다. 그러면 적의 탱크들은 이 유류탱크를 빼앗기 위해서 유류탱크 주위로 몰려 들게 된다. 이렇게 적을 분산작전으로 분산시켜 놓은 후에 탱크 몇대를 동원해서 적의 기지를 치면 쉽게 기지를 점령할 수 있다. 이렇게 기지를 점령해 놓은 후에 나머지 탱크들을 하나씩 없애는 것이다. 이때 아군이 적군의 기지를 점령하면 적군의 기지는 아군의 기지로 변환이되며 이때 부터는 적군은 장비를 전혀 생산을 못하고 남아있는 상태로만 전쟁을 하게된다. 따라서 쉽게 나머지 병력들을 없앨수 있다.

어스웜 2

EARTHWORM JIM 1 & 2 The Whole Can 'O Worms

장 르	액션
제작사	펀 소프트
유통사	한겨레 정보통신
시스템 요구사항	486 이상/8메가 이상의 램 키보드, 조이스틱 지원
발매일	7월 예정
가 격	미정
문의처	한겨레 정보통신(02-3452-7234)

프롤로그

얼마전 본지에 소개되었던 레이맨(Rayman)을 해본 게이머라면 그 재미에 흠뻑 빠졌으리라 생각된다. 원래 레이맨의 경우도 전형적인 액션 아케이드 스타일을 취하고 있다. 하지만 그 배경 화면이나 재미있는 캐릭터의 모습, 한편의 동화를 연상시키는 애니메이션, 재미있고 코믹한 게임 요소들이 함께 어우러지면서, 큰 인기를 얻었었다. 하지만 레이맨은 지나치게 난이도가 어렵고 스테이지가 많다는 단점이 있어서 치트(Cheat)키를 사용하지 않고서는 초보자들이 하기에는 많은 어려움이 있었다.

하지만 이번에 출시된 어스웜 짐은 이미 윈도우용 1편에서 많은 호응을 얻은 바 있다. 특히 게임의 내용이나 게임의 스타일이 레이맨과 비슷하여 좋은 비교가 이루어진다. 특히 어스웜 짐의 경우 레이맨보다 난이도가 전반적으로 쉬운 편이다. 무엇보다 에너지 방식이 %로 되어 있기 때문에 쉽게 죽지를 않는다. 하지만 레이맨은 5개의 레벨로만 되어 있었기 때문에 쉽게 죽어 게임의 흐름을 끊어뜨리곤 한다.

그리고 적의 캐릭터는 서로 비슷한 편이지만 게임을 풀어 나가는 방식에 어스웜 짐 쪽에 어드벤처 적인 요소가 많이 포함되어 있어서 더욱 흥미를 돋구고 있다. 어스웜 짐은 국내에 1편과 2편이 함께 출시될 예정인데, 1편의 경우도 도스용으로 출시될 것이다. 두 게임 모두 스테이지 구성에서만 차이가 있지 게임 인터페이스 상이나 그래픽에서 별로 달라진 바가 없다. 따라서 두 게임을 모두 보유하고 있다면 어드벤처 게임의 진수를 마음껏 맛볼 수 있다.

게임의 이야기

어느 날 짐은 우주의 소용돌이 속에서 나타난 울트라 하이테크 우주복을 발견하게 된다. 그는 그것을 입고서 초능력적인 힘을 갖게 된다. 그 힘은 짐 자신에게 엄청난 변화를

일으킨다. 짐이 울트라 하이테크 우주복을 입으면 지렁이인 그 자신이 손발을 자유자재로 움직일 수 있게 된다. 그는 그 옷을 입음으로서 인간 이상의 초능력적인 파워를 갖게 된 것이다. 그 힘을 갖게 된 어스웜 짐은 우주의 평화를 수호하려는 마음을 먹게 된다. 그는 정의로운 생각을 갖고서 우주 사냥꾼에게 잡혀간 공주를 구출해 내야 한다. 그 공주의 이름은 〔What's Her name〕인데 아마 재미있다고 생각될 것이다. 하지만 지금 그 이름을 한 번쯤 기억해 두기 바란다.

게임 도중 퀴즈로 나올지도 모르고, 이 게임은 게임 내내 기상 천외한 상황이 벌어질 테니까…

어스웜 짐의 기본 동작 연구

1. 채찍을 사용하자.

사실 어스웜 짐을 하는 동안 채찍을 사용하는 경우는 그다지 많지 않다. 하지만 그 스테이지를 넘어가야 하기 위해 어떤 사물을 움직이거나 조작할 때 쓰이는 경우가 많다. 예를 들어 어스웜 짐의 1번째 스테이지의 경우는 냉장고나 상자 등 사격이나 몸으로 부딪쳐서 건드릴 수 없는 물건들을 이동시키기 위한 수단으로 사용되었다.

일반적으로 채찍은 총알이 떨어졌을 때에 비상용으로 쓰기 위해 있는 것이다. 채찍의 장점은 파워가 강하여 총알 몇 방으로 죽일 적을 한방에 없앨 수 있다. 하지만 채찍이 나가는데 일정한 거리가 있기 때문에 거리 파악을 제대로 하지 않을 경우 적에게 당할 위험이 있다. 또한 지연 시간이 있어서 빠른 동작을 요하는 전투에서는 불리할 경우가 많다.

2. 낙하산 이용

우선 낙하산을 이용하기 위해서는 고도가 어느 정도 있는 장소에서 점프를 해야 한다. 그 다음에 점프 버튼을 누른 다음에 〈ALT〉키를 눌러주면 어스웜 짐은 보자기를 만들면서 서서히 아래로 떨어진다. 이 경우는 보다 멀리 날아가기 위해서는 힘차게 도약을 해야 하며, 최고 높이에 오른 지점에서 버튼을 누르면 된다. 그리고 화면상으로는 갈 수 없게만 보이는 곳에 갈 수 있는 장점이 있는 기능이다.

3. 끈끈이 로프 이용

이 끈끈이 로프를 아무 곳에서나 이용할 수는 없다. 우선 천장에 보면 녹색 액체가 떨어지는 곳이 있다. 이 액체는 상당히 찐득거리는 액체가 고여 있는데, 점프를 한 다음에 〈CTRL〉키를 다시 한 번 누르면 어스웜 짐이 가지고 있는 끈끈이 로프가 나간다. 이 로프가 천장에 있는 액체에 부딪히면 타잔처럼 다음 지역까지 점프를 할 수 있다.

이 끈끈이 로프는 게임 중반 이후부터는 본격적으로 이용되게 되는데 이 기능을 사용하지 않으면 더 이상 게임이 진행될 수 없는 경우가 많다. 그리고 이 로프를 사용할 때에는 어스웜 짐한테 나가는 리치까지 계산해서 사용하므로 많은 시행착오를 거치게 될 것이다.

4. 매달리기

진행 도중에 바로 앞에 높은 절벽이 있을 경우나 줄이 놓여 있는 곳에서 매달려 진행해야 한다. 절벽에 매달릴 경우에는 절벽의 끝을 잡게 되면 자동으로 절벽을 오를 수 있다. 줄에 매달리고 있는 도중에는 8방향으로 공격이 가능하다. 그러나 이때에는 점프가 불가능하고 점프를 시도하면 줄에서 떨어지고 만다.

스테이지 공략법

Anything but Tangerines

첫 스테이지로서 큰 어려움이 없는 곳이다. 우선 가로로 계속 진행하다 보면 돼지가 우리 안에 담겨 있는 것을 볼 수 있다. 그 우리 안으로 들어가서 키를 눌러서 돼지를 잡도록 하자. 돼지를 들고서 앞에 있는 미끄럼틀에 올려놓도록 한다. 미끄럼틀에 올려놓은 다음에 미끄럼틀 아래에 있는 스위치가 있다. 스위치를 내리면 돼지가 미끄럼틀 아래로 미끄러져 내려오면서 그 옆에 있는 어항에 들어갈 것이다. 그러면 그 어항 속에 있는 괴물이 나오지 못하며 어스웜 짐이 물을 건너갈 수 있다. 만약 여기서 돼지로 어항을 막지 못하면 괴물이 자꾸 나오면서 어스웜 짐에게 피해를 끼친다. 물을 넘었으면 계속 길이 나는 방향으로 내려가도록 한다.

키조작

키	기능
〈방향키〉	어스웜 짐의 방향에 관련된다
〈ALT〉	기본적으로 지니고 있는 플라즈마 블래스터를 발사한다 다른 무기를 얻은 경우에는 그 무기를 발사하게 된다
〈SHIFT〉	채찍을 사용하게 된다
〈CTRL〉	점프를 할 수 있다
〈TAB〉	현재 보유하고 있는 무기를 차례로 바꾼다
〈P〉	일시 정지
〈M〉	음악 ON/OFF
〈S〉	사운도 효과 ON/OFF
〈ESC〉	게임 중 타이틀 화면으로 돌아간다

게임의 세이브에 관하여

어스웜 짐의 경우 게임의 세이브에 관한 문의가 많은 게임중 하나이다. 우선 게임을 하는 도중 조그마한 구슬 모양의 아이템 하나가 곳곳에 떨어진 것을 보았을 것이다. 이 구슬을 취득하였을 경우 이 지점부터 컨티뉴가 가능하게 된다. 만약 구슬을 취득한 다음에 다음 구슬을 취득하기 전까지는 무조건 구슬 지점부터 컨티뉴가 가능하다.

그리고 세이브는 자동적으로 세이브가 된다. 따라서 어떠한 키를 별도로 누를 필요 없이 컴퓨터에 자동 입력되게 된다. 하지만 이때 주의해야 할 점은 각 스테이지에 있는 카드를 모아두어야 한다. 이 키를 많이 모아두지 않으면 세이브 시에 X표시가 나오면서 아까 진행했던 부분부터 시작할 수 없는 경우도 발생한다. 이 세이브는 어스웜 짐을 빠져나갔을 경우에부터 시작되고, 일반적으로 게임 오버가 된 다음에는 컨티뉴를 하게 된다. 이 컨티뉴의 경우는 방금 죽은 스테이지 처음부터 시작하게 된다.

가다 보면 어떤 집으로 들어서게 되는데 화면을 자세히 보니 의자가 하나가 있고 의자에는 스위치가 달려 있다. 이 스위치를 On/Off 하느냐에 따라 그 의자의 컨베이어 벨트 속도를 조절할 수 있다.

그런데 화면 위쪽을 보면 어떤 할머니가 낙하 연습을 하고 있는 듯 아래로 뛰어 내린다. 이때 어스웜 짐이 탄 의자와 충돌하면 어스웜 짐은 그대로 아래로 추락하게 되며, 에너지를 10%나 빼앗기므로 주의한다. 그리고 중간에 보면 전구 모양으로 생긴 유리관이 있는 곳이 있는데 이곳에는 들어가지 않도록 한다. 그리고서 아래로 한참 떨어질 것이다. 그리고 그 옆에 보면 다시 돼지 우리가 있는 곳이 보일 것이다. 그러고 보니 이 돼지를 이용하여 무엇인가를 해야 할 듯 싶다. 오른쪽으로 가보면 추 같은 것이 놓여 있는 것이 있다. 그리고 그 추가 아래로 내려가는 통로를 막고 있는 모습을 보게 된다. 그러고 보니 아까 돼지우리가 생각난다. 돼지우리에서 돼지 두 마리를 들고서 그 추 위에 얹으면 추가 완전히 열리면서 더 나아갈 수 있는 길이 생겼다. 이제 길을 나가서 앞으로 진행하면 어항이 하나 나온다. 어항에 있는 고기를 어스웜 짐이 그대로 삼켜 버린다. 그리고 이번 스테이지는 끝나게 된다.

Puppy love part 1

이 스테이지에 들어서면 화면에 젖소들이 나타나는데 너무 젖소가 실감나게 그려져 있어서 긴장을 되게 한다. 젖소들이 어스웜 짐에 경고조로 한 마디씩을 던진다. 이제 게임이 시작되면 어스웜 짐은 손에 덤블링 기구를 하나 쥐고 있는다. 그리고 이리 저리 뛰어다닐 수 있게 된다. 그리고 화면 왼쪽에서는 까마귀 같은 괴물이 강아지들을 하나 하나씩 공중에 포물선을 그리며 던진다. 이때 어스웜 짐은 재빨리 강아지를 받아야 한다. 만약 강아지를 놓치면 강아지가 계란이 깨듯이 노란 색 액체로 변해 버린다. 강아지는 최대 4번까지 놓칠 수 있는데 만약 그 이후에는 처참한 광경을 보게 된다. 바로 강아지를 다시 받아 주는 어미개가 화를 내면서 어스웜 짐에게 달려들어 물어뜯는다. 그렇지만 에너지만 감소시키므로 큰 위험은 없다. 일단 강아지들을 받아 가면서 어미개에게 넘겨주다 보면 그 까마귀는 여러 가지 아이템들을 던질 때도 있다. 예를 들어 에너지를 보충해 주는 아이템이나 세이브 할 때 필요한 각종 카드들이 그 예이다. 그리고 어느 정도 강아지들을 받다 보면 나중에는 폭탄이 나오는 경우가 있다. 이 폭탄은 처음에 대부분의 게이머들이 지래 겁을 먹고 피하려고 들것이다. 하지만 사실 이 폭탄이 가장 필요하다. 이 폭탄 역시 덤블링으로 받아다가 어미 개에게 넘겨준다. 어미 개는 자신의 기계 안에 이 물질이 들어간 것을 알고서 이것을 집어서 까마귀에게 던진다. 그러면 까마귀 집이 폭발 되면서 한 라운드를 이기게 된 것이다. 이 스테이지에서는 총 3라운드나 4라운드까지 진행하면 스테이지를 클리어할 수 있다.

Jim's now a Blind Cave

이번 스테이지에서 어스웜 짐은 조그마한 지렁이로 변신을 한다. 그리고 주위는 온통 촉수로 가득찬 사람의 소화관 같다. 이 안에서 점프 키를 누르면 위로 이동되고 그 키를 누르지 않으면 중력의 작용으로 인해 아래로 서서히 내려간다. 이러한 식으로 방향 조작을 해야 한다. 그리고 꼭 핀볼 게임 같은 물체들이 곳곳에 놓여 있는데, 이곳에 부딪히면 어스웜 짐의 몸이 어디론가 튕겨져 나간다. 따라서 그 사이를 요령껏 조심조심 지나가야 한다. 그리고 곳곳에 있는 세이브 지점을 정확

❶ 추를 들어올리자

❷ 드디어 첫번째 보스와…

❸ 강아지를 떨어뜨리면 어미개가 화를 낸다

❹ 어미개에게 물리는 모습

❺ 귀여운 지렁이로 변신

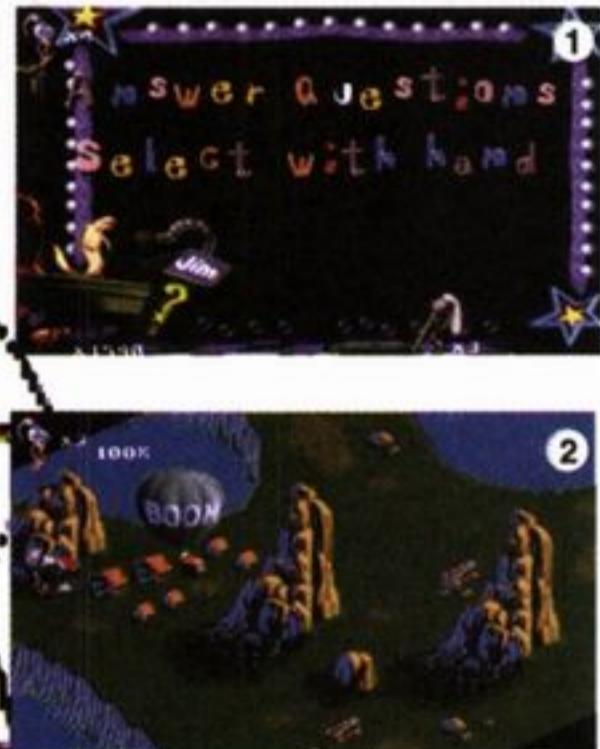
❻ 브레이크를 적절히 사용하여 레일을 오르자

❼ 유리관에 들어가는 어스웜 짐

히 파악하여 혹시 에너지가 다운되더라도 처음부터 다시 하는 우를 범하지 않도록 하자. 이번 스테이지를 클리어 하면, 게이머는 보너스 퀴즈 장소로 이동하게 된다.

보너스 퀴즈 장소에서는 몇가지 질문을 하는데, 질문에 제대로 응답하지 못하더라도 게임을 진행하는데는 크게 위험하지 않다. 질문 내용은 주로 게임에 관련된 내용인데 어스웜 짐의 스펠링이라든가 그가 구하러 가는 공주의 이름 같은 내용을 물으므로 메뉴얼에 있는 스토리 라인 등을 한 번쯤 살펴보기 바란다.

The Flyin's King

이 부분에서는 슈팅 부분으로 이루어지는데 어스웜 짐이 탄 전투기는 미사일을 발사하게 된다. 그리고 곳곳에는 포탄을 발사하는 대공포 같은 귀여운 물체들이 있다. 또 로켓포들이 놓여 있는데 만약 로켓포의 방향이 앞으로 향하고 있다면 그 방향으로 총알 같이 워프를 하게 된다. 그리고 반대 방향이라면 뒤로 날아가게 된다. 여기서 〈ALT〉 키를 누르면 비행기의 방향을 앞뒤로 조정할 수 있다. 이번 스테이지에서 가장 중요한 사실은 바로 기구에 달린 폭탄을 보스 앞에까지 들고가는

것이 중요하다. 만약 그 폭탄을 들고 가지 않으면, 보스 앞에서 보스가 폭탄이 필요하다는 메시지를 계속 던지면서 돌아가라고 한다. 따라서 스테이지 초반부에 주의를 살펴보면 거대한 기구를 보게 될 것이다. 이것을 그냥 부딪히면서 밀고 가는 식으로 앞으로 전진하자. 보스 앞에 가져가면 자동으로 폭탄이 터지면서, 스테이지를 클리어할 수 있다.

Puppy Love Part 2

아까와 마찬가지로 강아지를 받는 곳이다. 지난 파트 1보다는 강아지를 던지는 숫자가 훨씬 많아졌다. 한가지 테크닉을 말하자면 폭탄과 같이 많은 숫자의 강아지들이 공중에 던져졌을 때에는 일단 폭탄부터 처리하도록 한다. 물론 여유가 남는다면 강아지들의 생명도 함께 구할 수 있겠지만 강아지들이 다 땅에 떨어지더라도 피해를 입는 것은 고작 에너지 감소이다. 그러나 폭탄을 놓치게 되면 한참 동안 다시 고생을 해야 한다. 따라서 일단 폭탄을 건진 다음 어미 개에게 가져다주면 곧 바로 까마귀에게 폭탄을 던지면서 라운드를 클리어할 수 있다.

Udderly Abducted

우선 게임을 진행하다 보면 아래로 약간 떨어지는 곳이 있다. 이곳으로 내려가면 젖소 한 마리가 있다. 근데 젖소가 가만히 있는 게 아니라 꽃에서 젖소가 열리는 신기한 광경을 보게 된다. 여기서 젖소를 들고서 나오자. 무겁더라도 점프를 하는데는 별다른 지장이 없다. 젖소를 들고서 오두막집으로 가져 들어간다. 오두막집에 가지고 들어가면 잠시 후에 젖소의 힘으로 욕조에 물이 부어지면서 아까 닫혔던 문이 열리게 된다. 이 문을 통해서 나가자. 이제 두번째로 젖소를 모아야 한다. 이번에는 두 마리의 젖소를 모아서 오두막집에 집어넣어야만 문이 열릴 수 있다. 아까 돼지를 추에 매달았던 것과 같은 이치이다. 젖소들은 두 개의 위치에 나눠져 있는데 순서가 있다. 아무 젖소나 다가간다고 해서 젖소를 얻을 수 있는 것이 아니다. 앞에 있는 젖소부터 차근차근히 업고서 오두막집에 가져다 두고 다음 젖소를 얻으러 가자.

여기서 주의해야 할 점은 이상한 실험용 의자가 있는데 거기를 무심코 지나가거나 점프를 하다가 실수로 그 위에 떨어지면 감전을 당해 에너지 5%를 잃게 되니 주의하자. 그리고 관이 놓여 있는 것도 볼 수 있는데 그곳도 피해야 한다. 관을 지나가다가 건들게 되면 관 안에 갇혀 버리고 순간 어디선가 칼이 날아와 관에 꽂힌다. 이곳 역시도 에너지 5%를 닳게 한다. 이제 젖소 두

마리를 오두막집 안으로 밀어 넣었으면 다음 지역으로 넘어간다. 이곳에서는 젖소 3마리를 넣어야 한다. 게임 진행 방법은 아까와 같은데 한가지 주의해야 할 점이 있다. 자세히 보면 거대한 욕조가 놓여 있는 곳이 있다. 처음에는 별다른 쓸모가

없는 줄 알았는데, 3번째로 얻게 되는 젖소의 머리 부분을 자세히 보자. 바로 폭탄이 실려 있다. 그리고 30초의 카운트다운이 시작되는데 그 시간 안에 젖소를 그 욕조에 들고 가야 한다. 욕조에 어스웜 짐과 잠시 빠져서 목욕을 한 뒤 다시 나오면 신기하게도 폭탄이 제거된다. 이제 폭탄이 제거된 젖소를 들고서 오두막집에 집어넣도록 하자. 그러나 그 부분까지 상당히 힘든 점이 많을 것이다. 젖소를 들지 않고서 잠시 세워 두면 어디선가 우주선이 내려와 젖소를 납치해 간다. 물론 젖소를 아까 있던 자리에 가서 다시 가져오면 되지만, 그 시간과 노력은 만만치 않다. 특히 폭탄이 장착된 젖소의 경우 폭탄을 제거하기 위해서 많은 시간을 들여 다시 한다

❶ 즉석 퀴즈코너가 열려 재미를 돋궈준다

❷ 폭탄을 밀고 가야만 한다

❸ 집안에 젖소 3마리를 넣어야 한다

❹ 젖소를 대포로 날리는 곳이다

면 짜증이 나게 될 것이다. 따라서 이 우주선을 쫓아낼 방법을 생각해야 하는데, 제거할 수는 없다. 단지 총을 사용하면 잠시나마 어스웜 짐으로부터 멀리 떨어뜨려 놓을 수 있다.

이제 3마리의 젖소를 채워 넣었다면 마지막 관문이 기다리고 있다. 이곳 역시도 3마리의 젖소를 넣어야 한다. 그런데, 모두 폭탄이 장착되어 있으며 그 시간이 15초이기 때문에 상당히 바쁘다. 그리고 신기한 점은 곧바로 집에 가져다 놓을 수 있는 것이 아니다. 젖소를 등에 짊어지고서 가다 보면 대포가 있는 곳에 다다르게 된다. 이 안에 젖소를 넣은 다음에 잠시 기다리면 대포가 발사되면서 젖소를 저기 먼 곳에 데려다 놓는다. 젖소가 거기 간다고 해서 오두막집 안으로 저절로 들어가는 것이 아니다.

어스웜 짐도 무슨 수를 써서 젖소가 있는 곳까지 가야겠지만, 자신의 점프 능력으로는 도저히 불가능하다. 여기서 아까 설명했던 끈끈히 로프를 사용해 보자. 천장을 바라보면 온통 녹색 액체들이 가득히 흐르고 있다. 충분한 도약 거리를 두고서 점프를 하면 저쪽 언덕까지 가까스로 매달릴 수 있다. 가까스로 매달린 다음 젖소를 들고서 오두막집에 넣도록 하자. 이런 식으로 3마리의 젖소를 밀어 넣으면 이번 스테이지를 완전히 클리어할 수 있다.

Influted Head

이곳에서 어스웜 짐은 지렁이 풍선이 된다. 이곳 역시 도 아까 게임 초반부에서 했던 돌기 모양의 통로처럼 미로로 이어진다. 특히 전구를 부딪히면 에너지가 감소하게 되며, 각종 적들이 도사리고 있다. 여기서 고도를 조종하기 위해서는 어스웜 짐 얼굴 안에 들어 있는 공기의 양을 조절하면 된다.

수소 풍선이기 때문에 공기를 가득 채우면 위로 올라가게 되며, 공기를 빼면 아래로 내려가게 된다. 그리고 중간에 있는 적들 중에 조그만 난쟁이들이 바늘 침을 쏘는 것을 볼 수 있다. 이것을 맞으면 풍선에 구멍이 나면서 공기가 빠져나간다. 그러면서 어스웜 짐은 아래로 떨어

지게 된다. 아래에서는 항상 공기를 주입할 수 있는 장소가 있으므로 이를 이용한 다음에 다시 올라가도록 하자.

ISO 9000

이곳은 어느 신문을 찍어내는 인쇄소 인 듯 보인다. 주위는 온통 신문지들이 날아다니고 있으며, 신문지 더미 사이로 괴물들이 숨어 있다. 그리고 조금더 진행하면 더 이상 진행이 불가능한 것을 볼 수 있

다. 무언가 점프를 하고 해도 더 이상 나아갈 방향이 없다. 이때 그 신문지 더미를 자세히 보자. 꼭 지구본 같은 원형의 커다란 물체가 굴러다니는 것을 볼 수 있다. 사실 이 물체는 쥐덫인데, 그 안에 조그마한 쥐가 들어 있다. 일단 그 물체를 잡도록 하자. 잡을 때에는 ↓키를 누르면 힘이 장사인 어스웜 짐이 번쩍 들어 버린다. 그 물체를 들고서 윤전기로 다가가자.그러면 윤전기에 그 덫과 크기가 똑같은 태엽이 있다. 거기에 끼워 놓도록 하자. 그러면 서서히 윤전기가 움직이기 시작한다. 윤전기가 움직이면 종이를 집어넣는 부분을 향해 뛰어든다. 그러면 어스웜 짐은 그 기계 안으로 들어가고 일정한 통로를 따라 어디론가 아래로 내려가게 된다.

통로를 통해 나왔으면 이제 캐비닛과 사무 용품이 널려 있는 어딘가에 와있을 것이다. 캐비닛들은 공격을 가하기 때문에 점프를 하면서 피하자. 특히 그들의 서랍이 열었을 때 그 서랍을 밟고서 점프를 한다. 그리고 점프를 한참 한 후에 보면 벽난로가 있는 것을 볼 수 있다. 이 스위치를 항상 꺼 주어야 한다. 스위치는 건들기만 해도 자동적으로 ON/OFF가 된다. 그런데 이 벽난로 주위는 항상 함정이다. 그냥 점프를 하여 다음 지역으로 진행이 불가능하다. 끈끈이 로프를 이용하여

천장에 매달려서 점프를 해야만 가능하다. 하지만 이 로프도 일정한 리치가 있어서 아무 곳에서나 점프를 한다고 공중에 줄을 걸을 수 없다. 따라서 곳곳마다 그 위치를 정확히 선정하여 줄을 매달아 점프를 한다. 이러한 식으로 하다 보면 스테이지 후반부에 어려운 곳이 있다. 바로 캐비닛 괴물이 앞을 막고 있는데 서랍을 열지를 않는다. 만약 캐비닛 괴물이 서랍을 열지 않으면 어스웜 짐은 자신의 점프 능력으로는 도저히 그를 뛰어넘을 수 없다.

이때에는 막무가내 총을 사용하기 보다는 앞에 있는 종이를 밟아 흐트려 놓는다. 그러면 그 캐비닛은 서랍을 여는데, 이때에 재빨리 그것을 밟고 뛰어 넘자. 그리고 캐비닛에게 압사 당하면 곧바로 에너지 감소 없이 아까운 어스웜짐 하나를 잃게 되므로 주의하자. 그리고 스테이지 제일 후반부에 유리관 안에 들어가기 위해서는 2단 점프를 사용해야 한다. 바로 끈끈이 로프를 이용해야

❶ 얼굴에 바람을 불어 넣어 가면서 조종해야 한다

❷ 보너스 스테이지로 펀칭 머신이 기다린다

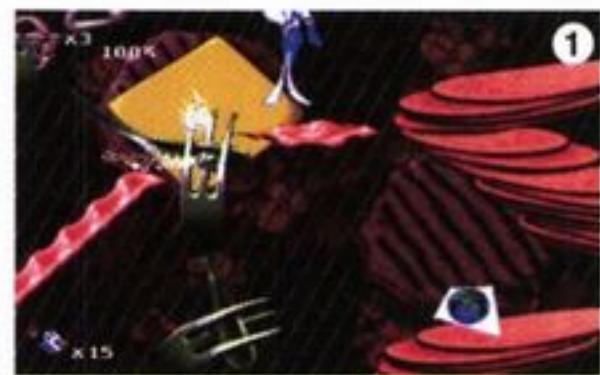
❸ 쥐덫을 들다

하는데, 한번 가지고는 어림도 없다. 한번 끈끈이 로프를 이용한 다음에 아래로 떨어지기 전에 다시 한번 동작을 취하여 저쪽편 지역까지 뛰어 넘어야 한다.

Door Chase

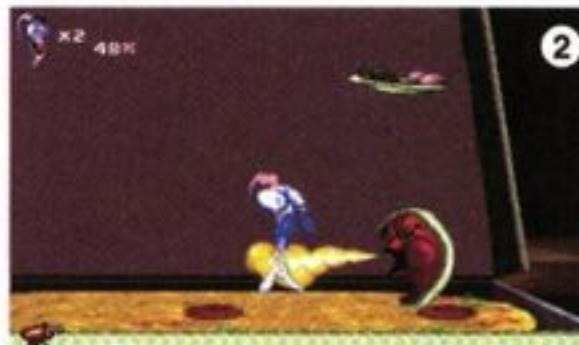
여기서는 문과의 숨바꼭질 싸움을 벌이게 된다. 일단 화면 왼쪽에 보면 큰 장롱이 하나 보이는데 그것을 짊어지어 구석으로 가져다 놓는다. 그 다음에 문을 유인하여 그 앞에 떨어뜨리면 문이 땅에 달라붙으며 그 문을 열고 나가면 이번 스테이지를 클리어할 수 있다. 그리고 캐비닛 괴물이 깡충깡충 뛰어다니면서 괴롭히기 때문에 그 좁은 공간에서 장롱을 좋은 위치에 놓기가 그렇게 쉽지는 않다.

Level Ate

상당히 긴 스테이지로서 보기만 해도 먹음직스러운 식음료들이 가득하다. 하지만 포크들이 곳곳에 놓여 있는데 이곳에 부딪히면 가시밭을 지나는 것처럼 에너지가 감소하게

된다. 그리고 이곳에서는 세이브를 하기 위해서 필요한 카드들이 포크 사이에 숨겨져 있어서 무척 취득하기가 힘들다. 이 경우에는 끈끈이 로프를 이용하여 포크를 잡고서 점프를 하면 그 사이로 들어가서 아이템을 얻을 수 있다.

그리고 진행하다 보면 전기 프라이팬 위를 지나가게 된다. 그냥 지나가게 되면 그 열로 인해 에너지 %가 감소하게 된다. 이 경우에는 그 옆에 있는 스위치를 끄고서 지나치면 안전하게 지날 수 있다. 크게 무리가 없는 스테이지 이지만, 몇가지 아이템을 얻는데 많은 시간을 소비하게 될 것이다.

Flamin' Yawn

이곳에서는 피자 괴물과 전투를 벌이게 된다. 게이머가 대전하게 되는 장소는 다름 아닌 피자 케이스 안이다. 그 피자 괴물은 붉은 색 고추 같은데 온통 케찹이 젖어 있다.

그 괴물은 접시를 아래위로 던지면서 괴롭히는데 접시가 아래로 떨어지는 순간 피해야 한다. 그리고 그가 아래로 내려오더라도 요령껏 총을 쏘아야 한다. 만약 그렇지 않으면 그 접시가 다시 위로 올라가면서 게이머를 칠 것이다. 무엇보다 에너지 감소가 큰 스테이지로서 상당한 인내심을 요한다.

드디어 엔딩 (Rum Jim Rum)

마지막 판은 일종의 장애물달리기 같은 판이다. 우선 따라오는 악어에게 절대로 타이밍을 빼앗겨서는 안된다. 하지만 악어의 속도는 거의 상상을 초월한다. 만약 악어에게 조금이라도 뒤쳐지게 되면 나중에 공주에게 가더라도 공주 앞에서 죽는 처참한 결말을 맞이해야 한다.

그리고 빨리 가면 장애물의 숫자가 뒤에 가는 것보다 적어지므로 유리하다. 그리고 회전 장애물이 있는데, 일반적으로 총을 쏘아서 물리칠 수가 있다. 하지만 그러는데는 많은 시간이 소요되며 총알도 그다지 충분히 않다. 그리고 진행 방향이 같을 경우에는 매우 귀찮게 쫓아다닌다. 이 경우에는 총으로서 상대하려기 보다는 일단 몸으로 부딪혀 에너지를 조금 닳더라도 따돌리는 것이 효과적이다.

그리고 마지막 부근에서 통통 튀는 공을 만나게 된다. 이때에 억지로 넘으려고 하지 말고 그냥 에너지를 소모하고 지나치도록 하자. 이쯤 오면 아무리 빨리 왔더라도 악어가 어스웜 짐의 뒤통수에 코를 붙이고 따라올 정도로 끝까지 따라온다. 이 때에는 점프고 뭐고 생각지 말아야 한다. 무조건 악어에게 따라잡히지 않도록 앞으로 달려나가기만 하자.

이제 대망의 엔딩이 흐르는데, 엔딩은 기대에 못 미치는 듯 하다. 공주를 구하면 공주가 젖소로 변한다. 그리고 아까 게이머를 그토록 괴롭혔던 악어도 젖소로 변하고 어스웜 짐 역시도 젖소로 변한다.

처음 게임 할 때부터 비주얼 신으로 나왔던 젖소들이 끝까지 나와서 게이머에게 재미를 선사한다.

❶ 먹음직스러운 햄이 곳곳에 붙어있는 스테이지이다

❷ 피자괴물과의 전투

❸ 능청스럽게 장난치는 어스웜 짐

❹ 철조망에 갇힌 공주를 끌어내자

❺ 공주를 구출해내고....

테라노바

Strike Force Centauri

장 르	액션 어드벤처
제작사	버진 인터랙티브
유통사	동서게임채널
시스템 요구사항	486 이상/8메가 이상의 램 키보드, 조이스틱 지원
발매일	발매중
가 격	53,000원
문의처	동서게임채널(02-3662-8020)

프롤로그

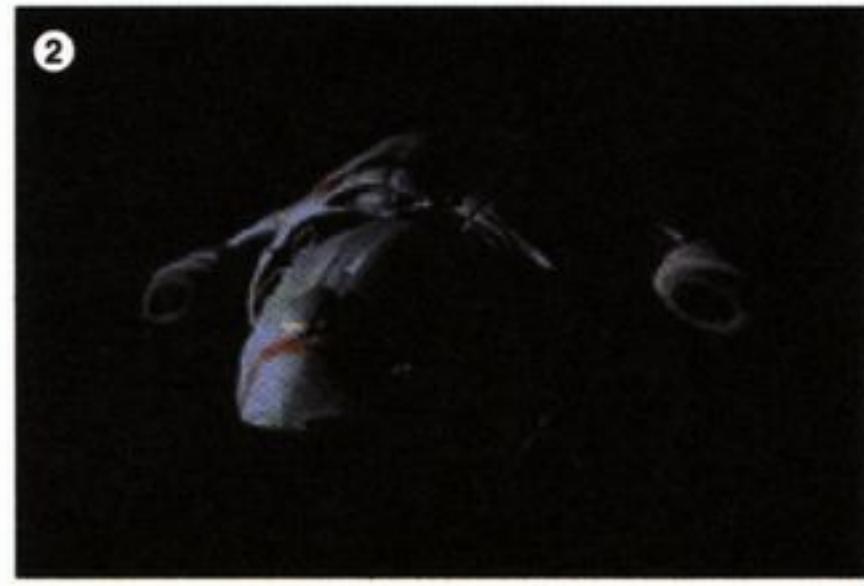
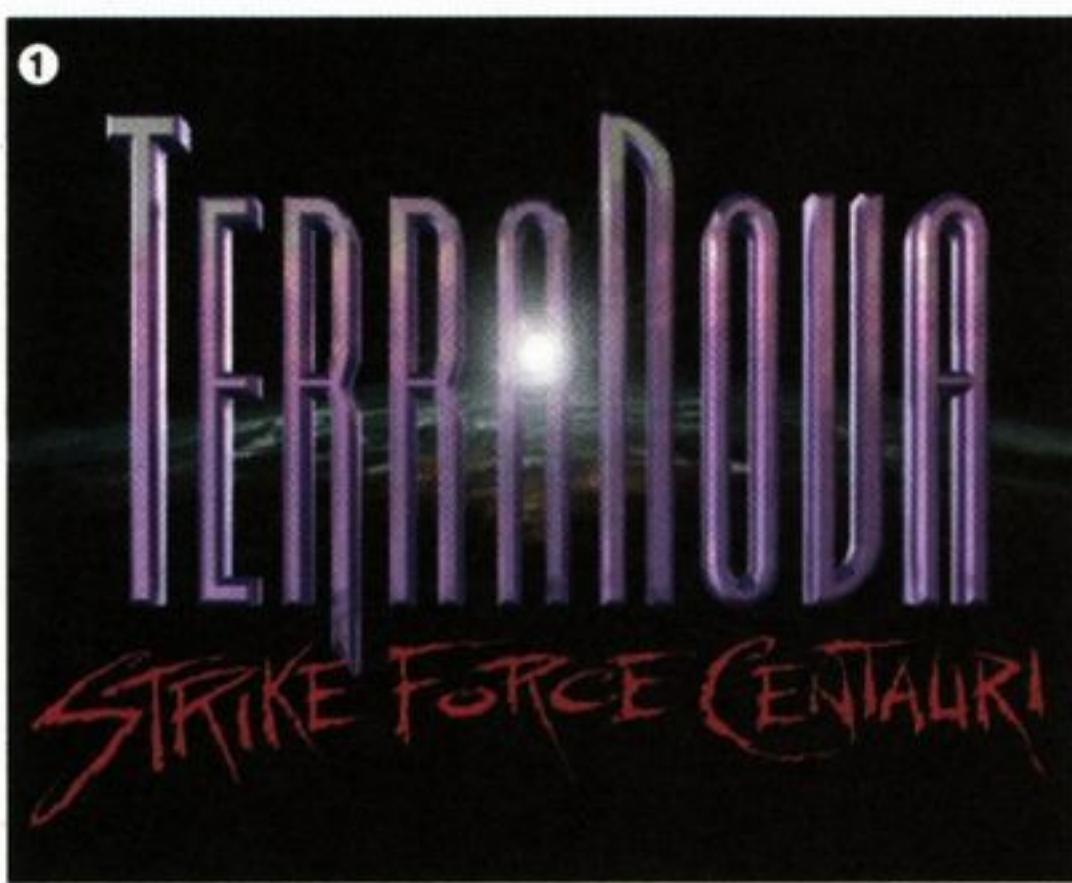
최근 로봇을 주제로 한 시뮬레이션 게임들이 많이 출시되고 있는 추세이다. 이미 작년에 멕 워리어 2가 전 세계 게임 시장에서 히트를 쳤는데, 조종형 시뮬레이션 게임으로는 보기 드물게 오랫동안 1위 자리를 고수하였다.

그 후 시에라 온라인사의 어스 시즈 2 같은 비슷한 류의 게임이 출시되어 본격적인 로봇 시뮬레이션 게임의 세계를 열었다. 하지만 국내에서는 이러한 게임들이 그다지 크게 환영받지는 못하는 것이 아쉽다. 단지 국내에서는 모뎀 플레이 기능을 즐겨 하는 사람들에게만 인기를 얻고 있을 따름이다. 이번에 출시된 테라노바도 이러한 로봇을 주제로 한 시뮬레이션 게임이다. 총 37가지의 미션으로 구성된 이 게임은 게이머 스스로 시나리오도 제작할 수 있도록 시나리오 생성기도 내장되어 있다. 또한 분대원 간의 상호 연락이 가능하여 언제든지 연합 작전을 펼칠 수 있는 것이 특징이라고 하겠다.

❶ 타이틀

❷ 오프닝

게임의 이야기

거의 100여 년 간 켄타우루스에는 무장한 해적대, 밀수 조직, 테러리스트들이 들끓고 있다. 지금까지는 12개 지역의 클랜 타격 부대만 가지고도 켄타우루스 시민들의 안전을 보호하기에 충분하다는 것이 증명되어 왔다. 그러나 몇 달 동안 더 이상은 이들만 가지고서는 문제를 해결하기가 어렵다는 것을 알게 되었다. 켄타우루스 타격 부대는 급격하게 증가하는 폭력과 매우 조직적인 범죄 요소들로부터 켄타우루스의 시민들을 더욱 안전하게 보호하기 위한 목적으로 탄생되었다. 말하자면 1세기 동안 억압으로부터 해방하기 위해 투쟁해 오던 사람들, 아무것도 없는 상황에서 이 사회를 만들어 낸 사람들로부터 이득을 뜯어보겠다고

약탈을 일삼는 자들을 완전히 소탕하기 위해서 이 자리에 있는 것임을 명심해야 한다. 그들은 목적을 달성할 때까지 테러리즘, 공공연한 살인 등을 결코 멈추지 않을 것으로 생각된다. 우리는 그들과 투쟁을 벌여 그들이 이 땅에 발을 붙이지 못하도록 해야 한다.

켄타우루스 타격 부대의 13명의 요원들은 현존하는 클랜 타격 부대로부터 가장 뛰어난 젊은 병사들 중에서 선발되었다. 게이머가 조종하는 니콜라는 의회의 무기명 투표에 의해 새로운 타격 부대의 분대장으로 선발되었다.

니콜라는 전장에서 병사로서 뛰어난 자질뿐만 아니라 리더십에 관한 가능성 때문에 선발된 것임을 알아야 한다. 그리고 그는 타격 부대의 사령관으로부터의 특별한 추천에 의해 이 일에 가장 적합한 자로 추천 받게 된다.

강화 전투 갑옷 (PBA)에 관하여

원래의 식민지인 들에 의해 켄타우루스에 도입된 가장 중요한 자원이라면 바로 기술적인 전문 지식이라고 할 수 있다. 대규모의 정보 데이터베이스와 원료의 충분한 공급으로 인해 그들은 짧은 시간 내에 번영하는 산업 사회를 건설할 수 있었다. 솔 시스템에서 배워 온 지칠 줄 모르는 학습 능력과 함께 매우 근면했던 켄타우루스 사회는 군사 기술력도 고도로 발전시켰다.

그 중에서 강화 전투 갑옷은 목성에서 사용하던 유압 금속 갑옷에서 유래된다고 할 수 있다. 목성에서 이주해 온 최초의 켄타우루스 이주민들은 목성에서와 같은 군사적 열세를 다시 되풀이하지 않기 위해 그들이 지니고 있던 기술력을 이용, PBA를 개발하였다.

PBA는 완전한 전투 장비로서 뛰어난 장갑력을 지닌 외부 골격에는 여러 가지 공격용 장비들을 장착할 수 있게 되어 있다. 또 내부에는 여러 가지 센서들과 공격 컴퓨터 및 통신 장비들을 갖추고 있다. PBA는 인간의 크기와 형태를 갖춘 전차라고도 할 수 있다. 켄타우루스 타격 부대는 최근 개발된 XR-5 모델을 사용하게 된다.

터미널 접속하기

테라노바에서는 일반 로봇 시뮬레이션에서 없었던 기능인 터미널 기능이 많이 강화되었다. 이곳을 수시로 들어가서 자신에게 온 E-MAIL이라든가 각종 뉴스, 정보 등을 받아 보도록 한다. 그러면 현재 아군의 상황을 쉽게 알 수 있다.

◆ 키조작 안내 ◆

무기 발사와 관련된 키

키	기능
〈마우스 왼쪽 버튼〉	현재 지정한 무기를 발사한다
〈마우스 오른쪽 버튼〉	타겟을 결정한다. 결정된 타겟은 초록색으로 하이라이트 되어 조준판 안에 들어간다
〈SPACE BAR〉	점프젯을 작동한다
〈1〉,〈2〉,〈3〉,〈4〉	각각 해당된 무기를 선택한다

방향과 관련된 키

〈W〉 빠르게 전진

〈A〉	〈S〉	〈D〉
좌회전	전진	우회전
〈Z〉	〈X〉	〈C〉
왼쪽으로 슬라이드	후진	오른쪽으로 슬라이드

분대원들과의 교신시에 쓰이는 키

〈마우스 왼쪽 버튼〉+〈CTRL〉 : 통신 메뉴를 부른다.

키	기능
〈ALT+T〉	현재 지정한 목표물을 공격하라
〈ALT+S〉	현재 상황을 체크하라. 이 키를 사용하면 분대원들이 현재 대장인 게이머의 장비로 현재 상황을 무선으로 보고한다
〈ALT+R〉	공격을 중지하고 후퇴하라
〈ALT+P〉	귀환 지점으로 이동하라
〈ALT+N〉	목표 지점으로 이동하라
〈ALT+M〉	자신을 계속 쫓아오라
〈ALT+H〉	사격을 중지하라
〈ALT+F〉	흐트러진 대형을 다시 만들라
〈ALT+D〉	상황을 봐 가면서 조심스럽게 앞으로 진격하라
〈ALT+C〉	몸을 숙이고서 상황을 주시하라
〈ALT+A〉	모두 공격에 참가하라

지도와 관련된 키

키	기능
〈F9〉	분대원 정보를 나타내는 역할로서 지도에서 그들의 위치 옆에 분대원의 이름이 표시된다
〈F10〉	감지기 범위를 나타내는 역할로서 분대원 주위에 원을 그려서 감지기의 범위를 보여준다
〈F11〉	무기 범위를 나타내는 역할로서 게이머와 분대원 주위에 각 PBA의선택 무기의 최대 범위를 표시해 준다
〈F12〉	미션 목적과 참고 사항을 언제든지 볼 수 있다

화면과 관련된 키

키	기능
〈Q〉	좌측으로 고개를 돌린다
〈E〉	우측으로 고개를 돌린다
〈R〉	위로 고개를 돌린다
〈V〉	아래로 고개를 돌린다
〈F〉	현재 움직인 고개를 중앙으로 조절한다
〈B〉	360도로 회전하면서 주위를 탐지해 본다
〈G〉	현재의 전망을 풀 스크린으로 확대한다
〈+〉,〈-〉	화면 확대, 화면 축소
〈TAB〉	MFD를 풀 스크린으로 전환한다

기타 게임에 관련된 키

키	기능
〈T〉	현재 잡은 타겟을 다른 것으로 전환한다
〈I〉	적외선 탐지 장비를 이용하여 현재 움직이는 물체에 대한 적외선 화면을 나타내 준다. 이 경우 숨어 있는 물체나 적군을 구별하는 중요 한 기능을 한다
〈5〉	ASF를 사용할 수 있다
〈 〉	몸을 숙여서 자세를 낮춘다
〈F1〉	분대원 #1을 무전으로 부른다
〈F2〉	분대원 #2을 무전으로 부른다
〈F3〉	분대원 #3을 무전으로 부른다

E-MAIL

이 버튼을 누르면 현재 온 메일 메시지의 목록을 받아 볼 수 있다. 목록에서 아직 읽지 않은 메일은 하이라이트 되어 나타난다. 특히 시간이 지나면 단말기의 목록이 변경되므로 수시로 와서 확인하도록 한다. 특히 미션을 하나 클리어 하면 새로운 E-MAIL이 들어온다.

❶ 터미널에 접속하자

❷ E-MAIL 검색 화면

❹ 정확한 각도로 위치 파악이 가능하다

❸ 브리핑 실에 들어가 보자

뉴스

SFC 정보원으로부터 얻은 최근의 군사 정보를 알려준다. 현재 밖에서 벌어지고 있는 상황을 알 수 있어서 다음번 전투에 나갈 때에 많은 도움이 된다.

도서관

켄타우루스 시스템에 관한 기사나 켄타우루스 역사 등을 게이머에게 제공한다.

리뷰

아군 적군을 가리지 않고 각종 무기에 대한 정보나 시설물에 대한 정보 등을 3차원 화면과 더불어 알려준다. 게임에 본격적으로 들어가기 전에 어떠한 무기들이 등장하는지 한 번 쯤 익힐 필요가 있다.

보고

이전 미션에 대한 데이터를 읽어준다.

브리핑을 받는 요령

시뮬레이션 게임에서 브리핑은 대단히 중요하다. 하지만 대부분의 게이머들이 자막도 채 읽어보지 않고 곧바로 게임에 들어가기 때문에 게임에 들어가서 무엇을 해야 할 지를 제대로 모르는 경우가 많다. 일반 비행 시뮬레이션의 경우 일단 비행에 참가하면 적기가 나타나면 파괴하는 등 차례차례 진행하면 되지만 테라노바 같은 로봇 시뮬레이션 게임의 경우 게임에 들어가서 무엇을 해야 할 지 난감하다.

따라서 미션 브리핑을 받는 동안 앞으로 다가올 특별한 미션에서 무엇을 달성해야 하는지 알아둘 필요가 있다. 즉 몇 명의 분대원이 미션에 참여하고, 미션의 목적은 무엇이고, 적의 수준이 얼마나 되는지 노트를 해 둘 필요가 있다.

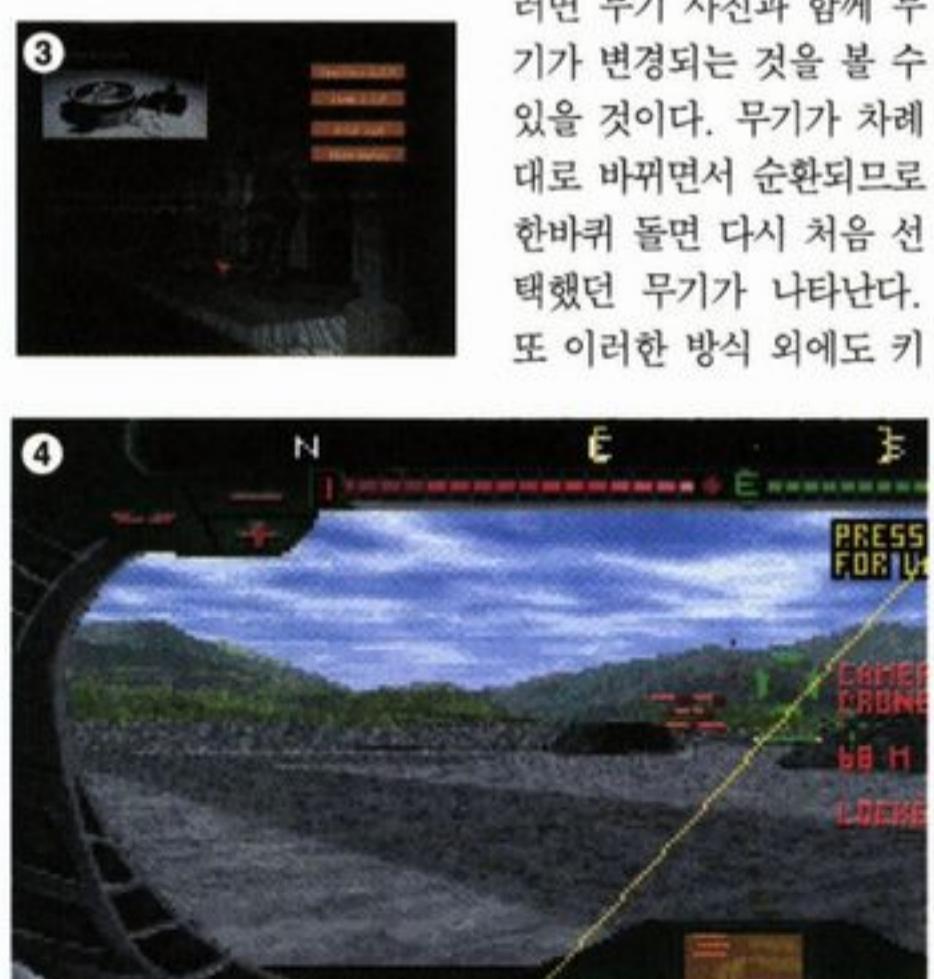
우선 브리핑 실의 화면에는 이번 미션에 참가하는 대원의 사진과 각종 정보가 나열된다. 그 다음 화면 아래쪽의 상황판에 사령관이 명령을 해준다. 이 상황판에 나타나는 내용들을 한자도 빠트리지 말도록 하자.

무기 사용에 관하여

일반적으로 테라노바에 등장하는 장비에서는 4가지 종류의 무기가 장착 가능하다.

첫번째로 탄약을 사용하는 무기를 들 수 있다. 이 무기의 경우 사용 횟수에 제한이 있다. 따라서 메뉴판을 통하여 무기의 남은 개수를 수시로 확인해야 할 것이다.

두번째로 에너지 무기를 들 수 있다. 이 경우 발사할 때마다 갑옷의 에너지를 소비하게 된다. 따라서 헬멧에 있는 녹색 에너지 바가 저장된 상태에서 감소되는 만큼 파워를 떨어지게 한다. 이 경우는 의외로 에너지를 많이 사용하여 그 소비된 만큼까지 충전하는데 많은 시간을 소요하게 된다.

그리고 무기를 변경하는 방법은 간단하다. 우선 게임 도중 화면 우측 MFD에 마우스를 클릭 하자. 그러면 무기 사진과 함께 무기가 변경되는 것을 볼 수 있을 것이다. 무기가 차례대로 바뀌면서 순환되므로 한바퀴 돌면 다시 처음 선택했던 무기가 나타난다. 또 이러한 방식 외에도 키

보드의 숫자 키를 이용하여 곧바로 무기 변경이 가능하므로 전투 도중이라도 손쉽게 무기를 변경할 수 있다.

점프젯을 유용하게 활용하자

점프젯은 PBA를 위쪽으로 상승시키는 추진 장치이다. 이것은 에너지를 사용하고 제한된 연료를 가지고 있기 때문에 제한된 시간 동안만 사용할 수 있다. 점프젯 탱크에 어느 정도의 연료가 남아 있는 지 알아보려면, 점프젯 버튼 위쪽에 위치한 빨간 연료 바를 확인하면 된다.

점프젯을 사용하려면 헬멧의 우측 상단에 있는 점프젯 버튼을 입력한다. 약간만 클릭 하면 PBA가 약간만 점프하게 되어 있어 연료를 소비하지 않는다. 버튼을 계속 누르고 있으면 점프젯이 최대로 작동하여 위로 상승하게 된다.

점프젯은 수직으로만 이동시킨다. 앞쪽으로 점프를 하고 싶다면 앞으로 달리면서 점프젯 버튼을 눌러야만 한다. 이 점프젯은 높은 곳을 올라갈 때 주로 사용되지만 위험한 상황에서 빠져나갈 때에도 유용하게 쓸 수 있다.

무작위 시나리오 제작기 사용에 관하여

메인 메뉴에 보면 무작위 시나리오 제작기란 메뉴가 있다. 아마도 게임을 처음 하는 사람은 무엇을 하는 곳인지 상당히 궁금할 것이다. 이 곳은 게임을 플레이하고는 싶지만 정상적인 내용과는 상관없이 스스로 시나리오를 만들어 즐기고자 하는 사람들 위해 만들어진 곳이다.

우선 이 안에 들어서면 제작시 패널을 보게 된다. 먼저 지도를 선택하자. 지도는 다양하게 준비되어 있으며, 그 아래에는 지형에 관한 간략한 설명이 곁들여져 있다. 그 다음으로는 미션 목적을 선택할 수 있다.

미션 목적은 크게 3가지가 준비되어 있다. 첫 번째로 표적 잡기에서는 플레이 배경중 어느 한 부분에 표적이 위치해 있다. 이 표적을 찾아내서 파괴하는 것이 목적이다. 두 번째로 표적 방어에서는 게이머가 시작하는 위치에서 켄타우루스의 표적이 준비된다. 목적은 표적이 파괴되지 않도록 보호하는 것이다. 마지막으로 살인적 분노에서는 모든 적을 제거하는 것을 목표로 한다. 아마도 이곳에서는 게이머의 숨겨진 파괴적인 본능을 그대로 드러내게 될 것이다.

무작위 시나리오 제작기를 실행했을 때에 한하여 치트 기능이 가능하다. 이 치트 기능을 사용하면 게이머 스스로 난이도를 조절할 수 있으며, 새로운 묘미를 맛볼 수 있으리라 생각된다. 이 치트 기능은 이 시나리오 제작기 안에서만 가능하지, 외부의 게임에서는 사용이 불가능하다.

* Clueless Enemies : 단서 없는 적으로서 적에게 기본적으로 내려지는 명령이 없다. 따라서 먼저 상대방이 공격하기 전까지는 가만히 있게 된다.
* Armorless Enemies : 비무장 적으로서 적이 갑옷을 입지 않게 된다. 조종사와 복장 고유의 체력만을 가지게 된다.
* Infinite Sensors : 실제 위치와는 상관없이 지도상의 모든 것을 감지할 수 있다.
* Extra Player Speed : 추가 플레이 속도라고 하여 PBA가 정상적인 속도보다 빨리 움직일 수 있게 해준다.
* Instant Reload : 무기를 사용한 이후에 무기가 즉각적으로 재 장전되거나 재충전된다.
* Unlimited Ammo : 탄약이 무제한 되는 것으로 무기와 ASF의 탄약이 무제한으로 공급된다.
* Invulnerability : 천하 무적으로서 PBA가 전혀 손상을 입지 않게 된다.

미션 목적을 선택했으면, 이제 기후를 선택할 수 있다. 비나 눈이 오는 기후를 선택할 경우는 게임 도중에 기상 현상으로 인해서 어려움을 겪을 수 있다는 것을 가만해야 할 것이다. 그리고 분대원 수를 3명까지 선택할 수 있다. 그리고 가장 중요한 것은 적에 대한 선택인데, 우선 적이 보유하는 무기의 량을 3단계로 결정할 수 있다. 그리고 적을 선택할 때에는 5가지 대안 중 선택이 가능하다. 각 막대의 옆에는 숫자가 표시된 두 번째 막대가 있는데, 이 기능을 이용하여 어떤 적과 대적할 것인지 결정할 수 있다.

그 외에 중력 같은 외부적인 요소까지도 게이머 스스로 결정할 수 있는데, 중력은 무기 발사에

❶ 점프젯을 이용해 하늘 높이 점프하다

❷ 시나리오를 마음대로 만들 수 있다

❸ 공중에서 내려다본 작전 지역

중요한 영향을 미친다. 특히 폭탄류나 높이 포물선을 그리면서 날아가는 무기일 경우 중력이 낮을수록 그 체공 시간이 길어진다. 그리고 중력이 낮을수록 사정 거리가 짧아지게 되므로, 게이머 자신의 능력에 맞게 선택하기 바란다.

❶ 분대원들의 배열을 잘 짜야 한다

❷ 분대원들마다 특기가 있다

❸ 해적이 출현하다

❹ 이것이 드론이라는 무인 로봇이다

게임 초반부의 진행

아직 게임에 적응하지 못한 게이머들을 위해 간단히 설명해 보기로 하겠다. 우선 임무가 시작되면 아까 필자가 강조했던 것처럼 사령관으로부터 미션에 대해 브리핑을 듣는다. 처음에 주어지는 임무는 게이머의 기본적인 조작 임무를 요하고 있다. 즉 노란 색 라인 안에서 상부에서 명령하는 여러 가지 조작을 해보라는 것이다.

일단 계기판을 보면 지도를 볼 수 있다. 그 지도상에 이동 목적지가 나타나 있을 것이다. 그것을 참고하여 약간 솟아 있는 언덕으로 올라간 후에 서쪽에 있는 2개의 상자 방향으로 몸을 돌린다. 다음에 이 2개의 상자들을 각기 다른 무기를 사용하여 폭파시키면 된다. 폭파시킬 때에는 우선 왼쪽에 있는 상자 위로 커서를 옮긴 후 오른쪽 마우스 버튼을 클릭 하여 목표를 지정한다. 그 다음에 표적을 LOCK 시켰으면 곧바로 무기를 발사한다. 한 상자를 폭파시켰으면, 다른 상자에 게 무기를 발사할 때에는 무기 변경 요령을 익혀 무기를 변경한 후에 무기를 발사하면 미션을 클리어할 수 있다.

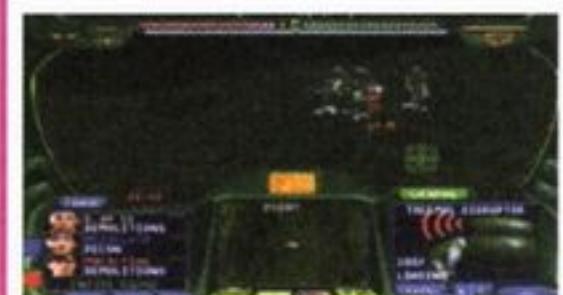
다음 미션에서는 원거리 정찰 능력과 점프젯 사용 방법에 대해 테스트를 한다. 우선 지도를 참고해 가면서 남쪽의 구조물이 있는 곳으로 이동하자. 그 다음에 안쪽으로 시작되는 지점으로 간 다음에, 오른쪽에 MFD 아래에 실행 바에다가 마우스를 클릭 한다.

그 다음에 드론 메뉴에다가 디폴로이를 선택하여 드론을 내보낸다. 이 드론은 일종의 무인 카메라 역할을 한다. 이제 MFD 화면에는 드론이 전송해 주는 비디오가 출력된다. 드론을 서쪽에 있는 담장 너머로 이동시켜

게임 진행 중 유용한 아이템

드론(DRONE)
언덕 뒤에 보기 어려운 것이 있을 때 이것을 보내면 뒤에 무엇이 있는지 확인할 수 있다.

오토 터렛(AUTO TURRET)
주변의 적이 떼거지로 몰려 올 때 자동으로 놓고 쏘면 유용하다.

대인 지뢰 (ANTI-PERSONEL MINE)
적이 오는 발 앞에 놓으면 게임 진행이 쉽다.

디스럽터(DISRUPTOR)
이것을 쓰면 적은 자기의 PBA에 무기를 쏜다.

미사일 런처 (MISSILE LAUNCHER)
적을 일격에 날릴 수 있는 좋은 무기이다

켄타우루스 행성에 관한 정보들

총 8개의 행성으로 구성되어 있으며, 괄호 표시가 되어 있는 것은 그 행성의 위성이다. 행성마다 다른 표면 중력이나 특징 등을 익히고 미션에 임하면 많은 도움이 될 것이다.

행성 / 달	표면중력	평균온도	특 징 설 명
플라초프	0.53	250	행성이 무척 작으며 너무나 온도가 높아서 안에 유동성 물질이 많다
스탠튼	0.62	350	행성이 작은 편이고 온실 효과를 이루는 곳이다
사이라	1.34	60	행성이 약간 작은 편이고 더운 행성이다
뉴호프	0.98	20	중간 형태의 크기로 지구와 비슷한 환경을 지니고 있다
(카로스)	0.31	-20	작은 편이며, 우리가 생각하는 달과 거의 흡사한 환경을 지니고 있다
대처	0.91	5	중간 형태의 크기로서 약간 차가운 토질을 지니고 있다
(허프만)	0.08	-30	극히 작으면서 주위가 암석으로 되어 있는데, 고결 작용으로 인해 암석이 많이 부서져 있다
위탄	3.89	-100	대형 가스가 주위를 감싸고 있는 거대한 행성이다
(소르)	0.73	-100	중간 형태의 크기로 빙하가 뒤덮고 있다
(프레야)	0.44	-100	작은 형태의 크기로 철분이 많은 부분을 이루고 있다
(울러)	0.32	-100	작고 암석이 많이 있다
(하임달)	0.41	-100	매우 작은 편이며 암석으로 이루어져 있다
(로키)	0.16	-100	극히 작고 역회전하는 행성이다
(타이르)	0.21	-100	극히 작은 편이고 메탄가스가 행성을 뒤덮고 있다
(발더)	0.18	-100	중력이 거의 0에 가까울 정도 극히 작은 행성이다
다그다	2.52	-190	중간 기체거성으로서 온도가 대단히 낮다
(브리기드)	0.46	-190	작은 행성으로서 철분과 암석이 행성을 이루고 있다
(모리간)	0.29	-190	작고 빙하로 이루어져 있다. 기상 변화가 심하게 일어나므로 변화무쌍한 날씨에 대비하도록 하자
오리시스	2.10	-200	행성이 기체로 만들어졌다고 해도 과언이 아닐 정도로 가스가 뒤덮고 있다

서 그쪽의 상황을 파악한 다음 다시 불러들이자. 여기서 드론을 사용하는 이유는 PBA가 들어갈 수 없는 담장 너머의 지역의 동태를 살펴보기 위함이다. 이제는 점프젯을 이용하여 담장을 넘어가도록 하여 그 안에 있는 적의 무인 포탑들을 파괴한다.

포탑들을 모두 파괴한 후에는 남쪽 아래에 있는 구조물 앞으로 이동한다. 이제 이곳에서는 ASF의 사용법이 대해 익히게 된다. MFD에 있는 버튼들을 이용하면 자동 포탑을 설치하게 되며 설치 후에는 뒤로 물러나서 구조물이 완전히 폭발할 때까지 기다리게 된다. 그러면 미션을 클리어할 수 있게 된다. 무엇보다 초반부의 미션에서 유의해야 할 점은 별로 큰 전투가 없고 게이머의 전투 능력을 가볍게 테스트 한다는 점이다. 따라서 큰 전투를 기대한다는 것은 오산이다. 무엇보다 사령관의 지시대로 하나하나 기초적인 능력을 쌓다 보면, 나중에가서 분명 쓸모가 있을 것이다.

게임의 엔딩에 이르기까지

게임의 최종 미션은 37번째 미션이 최종 미션이다. 여기까지 오는동안 대부분의 게이머들이 산전수전을 겪었을 정도로 힘든 게임을 펼쳤을 것이다. 특히 초반부에서는 별다른

게임의 테크닉

1. 둔한 적을 저격하기 위해 가장 좋은 방법은 먼저 전망을 확대시킨 다음 입자빔을 이용해 적을 물리치는 것이다. 이 방법은 대부분 해적의 감지기 범위가 매우 길기 때문에 가능하다. 일을 마친 후에 다시 정상적인 전망 범위로 축소시켜 두어야 한다.

2. 적외선 화면은 야간뿐만 아니라 비가 올 때와 같은 상황에서도 큰 도움이 된다. 특히 폭우가 쏟아지는 경우는 안개와 수증기 등으로 시야에 장애가 생길 수 있다. 이 경우 적외선 모드로 전환하면 유리한 위치를 선정하게 될 것이다.

3. 〈ALT+S〉키를 누르면 분대원 상태를 파악할 수 있다. 이 곳에서는 분대원들의 에너지와 건강 상태의 두 가지 부분이 그래프로 표시된다. 그리고 무기 바에다가 마우스를 클릭 하면 현재 분대원이 가지고 있는 무기 상태를 파악할 수 있으며, 앞으로의 작전 계획을 세울 수 있다.

4. 위기 시에는 자세를 낮추도록 하자. 낮은 자세로 있으면 적들이 조준하기가 어렵게 된다. 특히 포복 자세는 정지 시에만 가능하므로 유의하도록 한다.

5. 만약 분대원이 마지막으로 말한 대사를 듣지 못하면 언제든지 〈BACK SPACE〉키를 누르기 바란다. 그러면 방금 전 교신 내용을 반복하여 볼 수 있다.

6. 게임 도중 미션 목적을 다시 볼 수 있다. 처음에 브리핑을 받지만 게임 도중 그 목적에 대해 까먹는 경우가 생긴다. 기억을 새롭게 하기 위해서 미션 목적을 다시 보거나 미션을 완수할 때까지의 진행 상황을 보고 싶으면 〈F8〉키를 누르면 된다.

7. 분대원을 배정 시에는 대원들의 특기를 고려하자. 예를 들어 정찰이 특기인 대원이 있다면 그 대원을 미리 정찰을 보내어 적의 위치를 포착한 다음, 나머지 대원들을 시켜서 적들을 포위하도록 한다. 특히 정찰을 주로 하는 대원들은 훨씬 성능이 좋은 센서를 갖고 있어서 활동력이 넓다. 그리고 수리를 특기로 가진 대원의 경우 일부 대원들이 손상을 입었더라도 특유의 정비 기술로 금방 복귀시켜 주므로 대단히 유용하다.

8. 수류탄과 같은 무기들은 중력의 영향을 많이 받게 된다. 따라서 중력이 낮은 지역에서는 보다 멀리 수류탄을 던질 수 있게 된다. 그리고 목표물 지정을 하지 않고 수류탄을 던질 때에는 목표 지점보다 약간 위로 던지는 것이 효과적일 때가 있다. 이는 중력의 영향을 받아 다소 투척 거리가 짧아질 수 있기 때문이다.

9. 자신이 지니고 있는 무기중 파티클 빔을 사용할 수 있다면 원거리에서 범위를 안으로 줌 한 상태에서 적을 저격할 수 있다. 그 이유는 이 무기의 사정 거리가 일부 적들의 사정 거리 센서들보다 훨씬 더 길기 때문이다.

10. 미션을 마치고 게이머의 분대원이 픽업 포인트 지점에 있을 때에 수송기 호출 바에 클릭 하자. 그러면 수송기 조종사와 통신을 할 수 있게 되어 조종사가 픽업 포인트로 비행해 온다. 이 지점에 도착하게 되면 다시 한 번 버튼을 클릭 해주자. 그러면 수송기에서 해치를 오픈 하면서 게이머 일행을 수송기에 싣고서 기지로 귀환할 것이다. 수송기의 호출은 〈ENTER〉키로 대용이 가능하다.

게임화면 설명

인프라 레드 토글

클릭하면 3배까지 확대 가능하다

메인 윈도우

지도 - 줌, 인 아웃된다

작전의 남은 시간

자기 부대원들간의 통신 모드

비디오 디스플레이

지도에서 자기 포지션을알려주는 스위치

에너지 인디케이터

점프 젯 인디케이터

점프젯 버튼

방향 지시키

남은 에너지

무기 조준키

현재 사용중인 무기

온도

현재 무기 시스템 소개

지도의 축소 확대 기능

작전 지도표들

어려움이 없겠지만, 중반부 이후에는 적들의 숫자가 부쩍 늘어난다. 특히 후반부에 가서는 현재 가지고 있는 무기보다 훨씬 사용해야 할 곳이 많기 때문에, 무기 부족 현상을 심각하게 느끼게 된다. 특히 수류탄류를 많이 사용하게 되는데, 수요에 비해 공급이 부족한 편이다. 따라서 미션이 후반부로 갈수록 현재 지니고 있는 장비들을 효과적으로 사용하는 작전을 써야 할 것이다.

그리고 적들은 마지막 미션까지도 게이머를 상당히 괴롭힐텐데, 마지막 전투에서는 떼거지로 몰려오는 적을 피하면서 재빠르게 임무를 수행해야 한다. 그들과 전투를 벌일 경우 오히려 피해가 커진다.

따라서 일단 분대원들과 협조를 하여서 일부 분대원은 전투에 가담시키고, 게이머가 직접 임무를 수행하러 떠나는 것이 좋을 것이다. 마지막 임무를 마치면 대망의 엔딩 화면을 보게 되는데, 의외로 싱거운 편이다. 아마도 엔딩 화면보다도 중간 중간에 나오는 비주얼 화면 쪽이 훨씬 낫다고 생각된다.

❶ 폭발직전 놀라는 주인공

❷ 새로운 장비가 주어진다

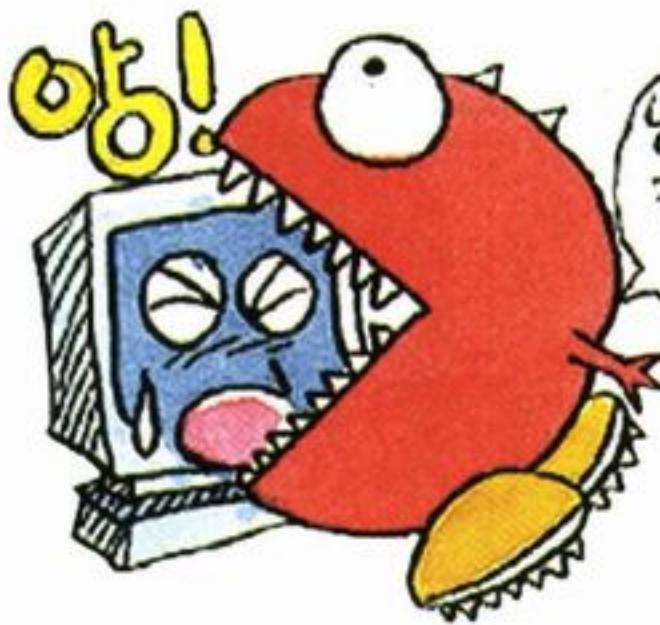
❸ 마지막 미션 직전 출격하는 요원들의 모습

❹ 미션을 마치고서...

컴퓨터 바이러스

COMPUTER VIRUS

VIRUS

13일의 금요일이 되면 TV 뉴스에서 미켈란젤로 바이러스에 주의하라는 말이 나오기도 한다. 이만큼 현대에 들어와서 바이러스가 얼만큼 악영향을 끼치는지 실생활에서 들을 수 있는 예이다. 이번 유틸리티 강좌는 컴퓨터 바이러스의 이모저모에 대해서 알아본다.

컴퓨터를 제일 먼저 다루다 보면 거의 먼저 『바이러스』란 단어를 제일 처음 들을 것이다. 요즘은 특히 컴퓨터를 잘 모르는 사람이더라도 바이러스에 대해서 안다. 컴퓨터 바이러스는 일종의 프로그램이라 볼 수 있다. 프로그램에 바이러스란 이름이 붙여진 것은 바이러스 프로그램이 실제 바이러스와 비슷하기 때문이다.실제 생물학적 바이러스와 비교해보면 생물학은 하나의 생물체에서 다른 생물체로 감염되며 세포 안에서 기생한다. 크기는 일반 세포에 비해 작은 편이고 바이러스 복제에 필요한 최소 구성요소만을 가지며 필요한 것들은 기생하는 숙주세포의 것을 사용한다.

한편 컴퓨터 바이러스는 사용자 모르게 하나의 컴퓨터에서 다른 컴퓨터로 전달되며 이때 바이러스 프로그램만 옮겨가지 않고 다른 프로그램이나 데이터 화일의 끝 부분이나 중간에 추가되거나 디스크 관리 시스템에 들어간다. 바이러스 프로그램이 화일의 뒷 부분에 붙는 경우에는 화일 크기가 달라지므로 눈에 쉽게 뜨이지만 화일 내용 중간에 첨가되는 경우에는 화일 크기에 변화가 없는 대신 실행 화일에 손상을 입혀서 화일 실행시 에러를 발생한다. 일반 세포와 비교해서 실제 바이러스의 크기가 작은 것과 유사하게 바이러스 프로그램도 일반 프로그램에 비해서 수 킬로바이트 이내로 작은 크기이다. 이와 같이 컴퓨터 바이러스는 실제 생물체에 감염되는 바이러스와 공통된 특징이 많다.

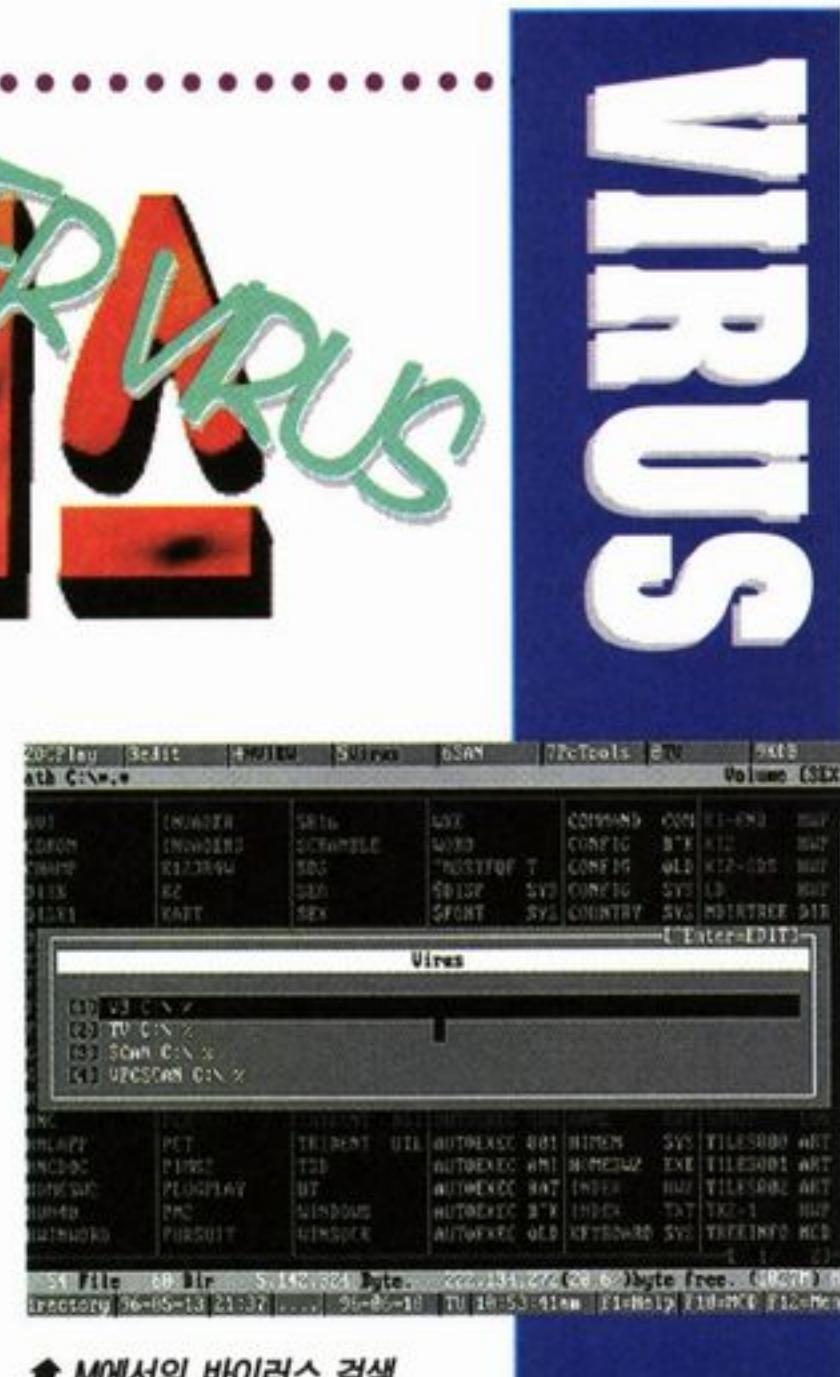
M에서의 바이러스 검색

컴퓨터 바이러스는 누군가 컴퓨터 바이러스를 처음 만들었을 때 실행화일 형태이지만 일단 실행 후 다른 화일에 감염된 다음에는 겉으로 봐서 감염 화일을 쉽게 구분할 수 없다.

컴퓨터 바이러스는 일명 『소프트웨어(Software) AIDS, 전자 페스트(electronic pests)』라고도 불리우고 있다. 컴퓨터 바이러스 제조 기술도 처음에는 소수 전문에 국한되었던 것이 널리 확산되었으며 바이러스 프로그램이 짧기 때문에 약간의 시간과 능력만으로도 쉽게 만들 수 있었다. 또한 최근에 등장하는 컴퓨터 바이러스는 자기 자신을 암호화해 프로그램내에 숨어 있다. 지난 몇년간 국내 컴퓨터 유저들에게 큰 피해를 일으켰던 컴퓨터 바이러스의 정체와 종류에 대해서 알아보고자 한다.

미국에서는 컴퓨터 바이러스에 대항하도록 백신의 기준이 공식적인 기구와 몇몇 참가업체들에 의해 작성되었다. 미국 NIST에서는 시스템 관리자를 위하여 『컴퓨터 바이러스 매니지먼트 가이드』를 발표한 바 있다.
현재 알려진 컴퓨터 바이러스의 수는 약 1000여 종이 넘으며, 이 바이러스는 통신이나 카피에 의해서 널리 퍼진 것으로 일반적으로 알려져 있다. 현재 국내에서 알려진 바이러스도 약 100여종이 넘으며 국내 유저들도 바이러스의 피해를 한 두번쯤은 당해서 하드를 날린 적이 많을 것이다.

컴퓨터 바이러스란?

컴퓨터 바이러스(Computer Virus)는 용어는 83년 11월 미국 남가주 대학의 프레드릭 코헨(Fredrick Cohen)박사가 처음으로 사용해다.

생물학적 의미	컴퓨터 바이러스적 의미
생물체에 기생	OS 또는 메모리 내부에 상주
유전자와 같은 증식	감염된 화일과 접촉한 다른 화일에 자신을 복제
병을 유발	프로그램 혹은 디스크, 또는 하드웨어 시스템에 고장을 일으킴
잠복기를 가짐	사용횟수나 날짜를 계산 어떤 일정한 숫자나 날짜가 되기까지 기다렸다 나타남

양성바이러스

컴퓨터 바이러스를 감염시키며 데이터나 시스템을 파괴하지 않고 자신의 존재를 알리는 메시지를 출력한다. 이 바이러스들의 특징은 필요없는 코드를 시스템내에 있음으로 시스템의 속도 저하 또는 사용가능한 메모리를 축소시킨다.

악성 바이러스

데이터를 파괴하고 시스템을 갑자기 중단시키거나 포맷시킨다.

떨어지는 바이러스

컴퓨터 바이러스의 분류

웜 프로그램(worm program)

컴퓨터내의 다른 시스템에는 직접적인 영향을 미치지 않고 단순히 기억장소내에서 자기 자신을 복제시킨다. 다른 프로그램 내부에 포함되지 않고 하나의 독립적인 실행 프로그램이다.

트로이 목마 프로그램(trojan horse program)

프로그램 내부에 고의적으로 사용자가 모르는 다른 기능을 포함시키고 증식, 복제는 하지 않는다.

바이러스의 출현

70년대 말 크리퍼(Creeper)라는 벌레 프로그램이 미 국방성에 출현했으며 크리퍼(Creeper)를 없애기 위하여 리퍼(Reaper)라는 프로그램을 개발하여 추적해 없앴다.

한편 80년 초 각종 트로이 목마(Trojan Horse)프로그램이 BBS 통신망을 통하여 컴퓨터에 들어갔다. 그 중 유명한 것이 RCK비디오 프로그램으로 이 프로그램은 마돈나가 노래 부르는 모습을 만화로 보여준다. 또 유명한 것이 섹스쇼로 음란한 그림을 보여주면서 하드를 파괴하는 프로그램이 있다. 국내에는 88년도에 브레인 바이러스가 발견되며 퍼지기 시작했다.

바이러스 프로그램(virus program)

트로이 목마 프로그램의 특별한 형태로 독립적인 실행 프로그램이 아니라 운영체제나 다른 응용 프로그램 내부에 자기 자신을 감염시킨다. 시스템이나 디스크를 직접 파괴시킬 수 있다.

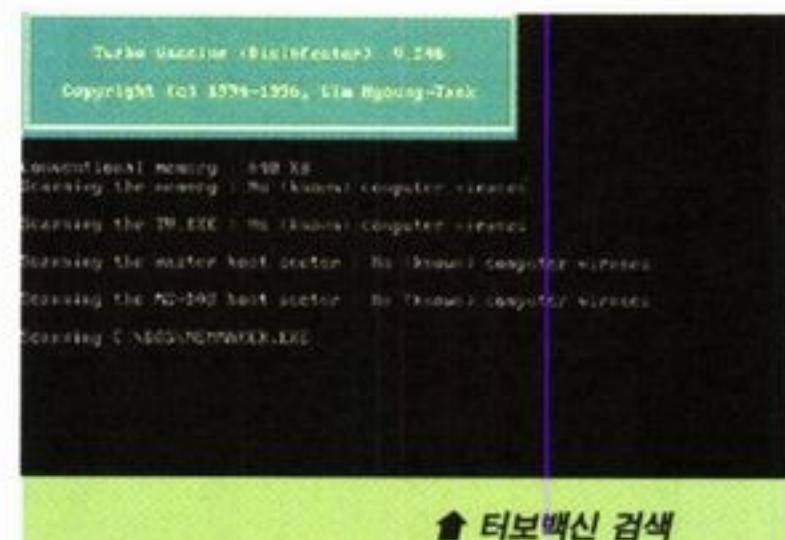
컴퓨터바이러스의 감염형태와 부위

범용 프로그램 감염

범용 프로그램인 운영체제나 COMMAND.COM 등에 감염되어 DIR, TYPE, COPY 등의 디스크 관리 명령어를 통하여 다른 디스켓으로 전염된다.

전용 프로그램 감염

실행 프로그램에 감염되어 다른 응용 프로그램을 감염시킨다. 보통 이런 바이러스는 응용 프로그램에 추가해 붙기 때문에 프로그램의 크기를 증가시키므로 쉽게 알 수 있다.

터보백신 검색

지능적 감염

응용 프로그램 중 많이 사용하지 않는 부분이나 빈 부분을 검사하여 그곳에 바이러스를 위치시키면 전체 프로그램의 길이가 변하지 않게 되어 발견하기 힘들다.

감염부위에 따른 분류

부트 바이러스

아샤(Ashar), 벌꿀(Honey), LBC, LBC-Ⅱ, 탁구(PingPong), 디스크 살해(Disk Killer), 산(Mountain), 항공경찰(Aircop), 돌(Stoned), 브레인(Brain)바이러스 등

플로피 감염 바이러스	브레인(Brain), 항공경찰(Aircop) 바이러스 등
플로피/하드디스크 감염 바이러스	디스크 살해(Disk Killer), LBC 바이러스 등
부트 섹터 감염 바이러스(master boot sector virus)	
도스 부트 섹터 감염 바이러스(DOS boot sector virus)	

화일 바이러스

예루살렘(Jerusalem), 예루살렘-B(Jerusalem-B), SYS, 1554, 1704, 1704-B, dBASE, 한국변형 일요일(Sunday-Korea), 어둠의 복수자(Dark Avenger), 느림보(Slow), 11월 30일-B(November 30th-B), 봉급날(Payday) 등

유틸리티 강좌

특정화일 감염 바이러스	러하이(Lehigh) 바이러스 등
	COM 화일 감염 바이러스 EXE 화일 감염 바이러스 COM/EXE 화일 감염 바이러스

기생형 바이러스	어둠의 복수자(Dark Avenger), 예루살렘 바이러스 등 오저라이트 바이러스 산란형 바이러스(AIDS-Ⅱ 바이러스) 상주형 바이러스(resident virus) 비 상주형 바이러스(non resident virus)

부트/화일 바이러스

침입자(Invader), 유령(Ghost), 바이러스(Virus) 101(boot/file virus) 바이러스 등

V3 BackUp

감염경로 및 동작원리

감염경로

불법복사	프로그램의 불법복사에 의하며 최근에는 특히 게임프로그램이 바이러스에 감염되어 있는 경우가 많다
공동으로 사용하는 컴퓨터	직접 불법복사를 하지 않더라도 하나의 컴퓨터를 여러 사람이 사용하는 학교, 학원 및 회사에서 다른 사람이 사용한 컴퓨터를 재부팅하지 않고 그대로 사용하는 경우에도 감염 되는 수가 있다
컴퓨터 통신	통신을 통해서 다운로드 받은 프로그램을 통해 감염되는 경우가 있다

동작원리

컴퓨터 바이러스에 감염된 부트 레코드를 가지고 있는 디스크로 부팅시키거나 컴퓨터 바이러스에 감염된 프로그램을 실행시키면 컴퓨터 바이러스도 일반 프로그램과 마찬가지로 컴퓨터의 기억장소에서 실행되게 된다.

컴퓨터 바이러스는 사용자 몰래 부트 레코드나 다른 프로그램이 바이러스에 감염되어 있는지를 확인하며 감염되지 않았으면 자기 자신을 거기에 복사한다. 그리하여 새로 감염된 부트 레코드나 프로그램은 다음에 다른 부트 레코드나 프로그램을 계속 감염시킬 수 있게 된다. 따라서 만약에 하나의 부트 레코드나 프로그램이 감염되었으면 사용자도 모르는 사이에 다른 부트 레코드나 프로그램에도 바이러스가 확산되게 된다.

바이러스의 증상

컴퓨터 바이러스 및 트로이 목마 프로그램이 주로 공격하는 목표는 디스크 내의 화일들에 대한 정보를 담아놓는 시스템 영역이다. 이 시스템 영역 중 어느 한 곳만 파괴되어도 데이터를 읽어들일 수 없게 된다.

컴퓨터 바이러스에 감염된 증상들

- 디스크의 FAT 내용을 변경하거나 파괴한다.
- 연산용 코프로세서에 무한 loop 프로그램을 실행시켜 과부하가 걸려 파손되게 한다.
- 부트가 되던 디스켓이 CTRL-ALT-DEL을 눌러도 도스가 부트되지 않는다.
- 디스크의 부트 레코드(boot record) 내용을 변경하거나 파괴한다.
- 디스크의 볼륨 라벨(volume label)을 바꾼다.
- 디스크에 불량 섹터(bad sector)를 만든다.
- 디스크의 디렉토리 내용을 바꾸거나 파괴한다.
- 화일의 크기와 날짜를 변경한다.
- 데이타 화일의 데이타를 임의로 변경한다.
- 도스상의 디스크 지정을 바꾸어 엉뚱한 디스크를 읽게 하거나 엉뚱한 디스크에 저장되게 한다.
- 디스크의 특정 트랙 혹은 전체 디스크를 임의로 포맷한다.
- 디스크 드라이브를 많이 공회전 시킴으로써 디스크의 수명을 단축시킨다.
- 디스크에 있는 화일의 일부를 파괴한다.

V3 검색

■ 디스크에 있는 화일의 복사본을 쓸데없이 이곳 저곳에 많이 만들어서 사용가능한 디스크의 용량을 감소시킨다.
■ 램상주 프로그램의 실행을 중지시킨다.
■ 시스템을 정지(down)시킨다. 완전히 재부팅(cold booting) 해야만 다시 시스템을 가동 시킬 수 있다.
■ 디스크에 있는 화일들을 완전히 지워 버린다.
■ CMOS의 setup 내용을 모두 바꾸어 시스템의 메모리 용량, 실행속도, 하드디스크 종류 지정 등을 임의로 하기 때문에 하드웨어적으로 오동작이 일어난다.

▲때로는 이런 증상도?

바이러스라 진단해 볼 수 있는 일반적 증상

① 디스크가 파괴된 증상이 나타난다.
② 컴퓨터를 부팅하는 시간이 평소보다 오래 걸린다.
③ DIR 명령으로 디렉토리를 보려고 할 때, 화면에 나타나는 시간이 오래 걸린다.
④ 프로그램의 길이가 달라지거나, 프로그램의 작성일 또는 볼륨레벨이 바뀌어 있다.
⑤ 프로그램을 실행시킬 때, 로드시간이 평소보다 오래 걸린다.
⑥ 화면에 이상한 말이 출력된다.

이렇다고 해서 다 바이러스는 아니기 때문에 일단 하드웨어나 소프트웨어의 결함을 먼저 찾아 봐야 할 것이다.

백신 프로그램이란?

시스템을 V3나 SCAN과 같은 백신 프로그램으로 점검해봐도 바이러스가 감지되지 않는데도 불구하고, 컴퓨터 바이러스 감염 증상이 나타난다고 의아해 하는 사람들이 많다. 알고보면 백신의 의미는 치료가 아니라 예방 기능으로 사용된다. 따라서 컴퓨터 바이러스 치료 프로그램을 백신이라고 부르는 것은 잘못된 일이다. 바이러스 치료 프로그램들이 바이러스 감염 여부를 알아내려면 특정 컴퓨터 바이러스가 가지고 있는 고유한 루틴을 감지하는 방법을 사용한다. 따라서 현재 나오고 있는 바이러스 치료 프로그램들은 모두 신종 바이러스가 출몰한 이후에 이것들을 모아다가 분석해서 만드는 사후 일 처리 과정을 거친다.

V3RES와 같은 램상주 프로그램은 예방 프로그램이라고 할 수 있지 않느냐고 반문할지 모른다. 그러나 이들 프로그램은 램에 상주하면서 감지할 수 있는 비교 루틴을 가지고 있는 컴퓨터 바이러스가 시스템에 해를 끼치지 못하도록 막는 기능을 할 뿐 미래의 컴퓨터 바이러스까지 예방할 수는 없다. 이런 이유에서 일정한 기간이 지나면 신종 바이러스 치료 프로그램의 신버전이 계속 나오는 것이다. 현재로서는 바이러스 치료 프로그램이 특정 바이러스에 대한 특기사항들이 저장된 데이터파일과 바이러스의 일정 루틴을 비교 검색하여 감염 여부를 판단하는 방법이 별 문제없이 사용되고 있다. 그러나 만약 컴퓨터 바이러스도 스스로 변화하는 고도의 수법을 사용한다면 백신이나 치료 프로그램을 만들기가 훨씬 어려울 것이다. 다만 바이러스 프로그램의 크기가 상당히 작아야만 눈에 뜨이지 않는데 고도의 알고리즘을 사용하다 보면 바이러스 프로그램의 크기가 커져 쉽게 사람들에게 발각될 가능성이 높다.

일반적 바이러스 확인법

1. 바이러스 상주 확인

많은 바이러스들이 일반적인 램상주 프로그램과 같은 식으로 상주하므로 MEM/C 옵션을 사용하여 상주된 프로그램을 보았을 때 램상주 프로그램 이름이 아닌데도 메모리에 상주되어있는 프로그램이 있으면 바이러스에 걸렸음을 한번쯤 의심해볼 수 있다.

2. 감염 확인

바이러스가 상주할 때에 중복 상주에 막기 위해 상주했는가를 검사하는 것처럼 실행 파일의 감염에도 대부분 중복 감염을 막기 위해 감염되었는가를 검사한다. 감염이 대부분 실행 파일의 앞이나 뒷쪽에 자신의 코드를 추가하는 것으로 되기 때문에 그 부분을 검사하여 감염되었는지를 확인한다. 역시 백신들도 바이러스마다 그와 같은 방법으로 검사를 한다.

3. 일반적인 방법

이것은 자주 쓰는 방법으로 바이러스에 의한 피해만 없애는 방법이다. 즉 예루살렘 바이러스인 경우 13일의 금요일만 파일을 파괴하는데 13일의 금요일이 다가올 경우 날짜만 살짝 바꾸어 피하는 것이다. 옛날 바이러스의 경우 실행 파일들의 속성을 read-only로 바꾸면 감염이 않되는 경우도 있고 방법이 그다지 좋지는 않겠지만 디스크 내의 실행 파일 확장자를 전부 바꾸어 놓아 실행할 때 해당 확장자로 실행되도록 COMMAND.COM을 고치는 방법도 생각할 수 있다. 예를 들어 「EXE」를 「EXX」로, 「COM」을 「COO」로바꾸어 놓고 도스상에서 EXX나 COO인 확장자를 가진 파일을 쳐도 실행이 되도록 하는 것이다.

끝없는 인터넷 여행

그동안 인터넷여행을 통해 우리는 우리에게 도움이 되는 유용한 사이트에 대해서만 살펴보았다. 그러나 세상에는 정말 꼭 필요한 것이 있으면 정말로 아무 짝에도 쓸모 없는 것들도 꼭 있기 마련이다. 그래서 이번달에는 쓸모없는 사이트들에 대한 이야기부터 시작해 보려 한다. 막막하기만 한 정보의 바다, 인터넷. [Know How]가 아닌 [Know Where]가 중요한 인터넷인 만큼 정말 수준높은 좋은 정보가 무엇인지를 가려낼 줄 아는 능력또한 필요하다 할 수 있다. 그러나 모든 사이트들을 뒤지며 그 가치를 평가하기란 너무나도 어렵기만 한 일. 그래서 쓸모없는 홈페이지(Useless Home-page)가 있다. (http://www/chaco.com/use-less)

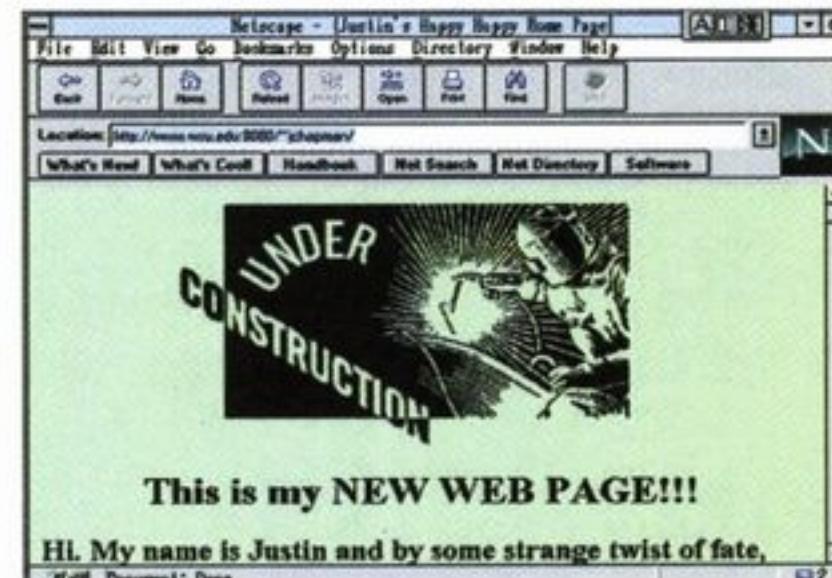
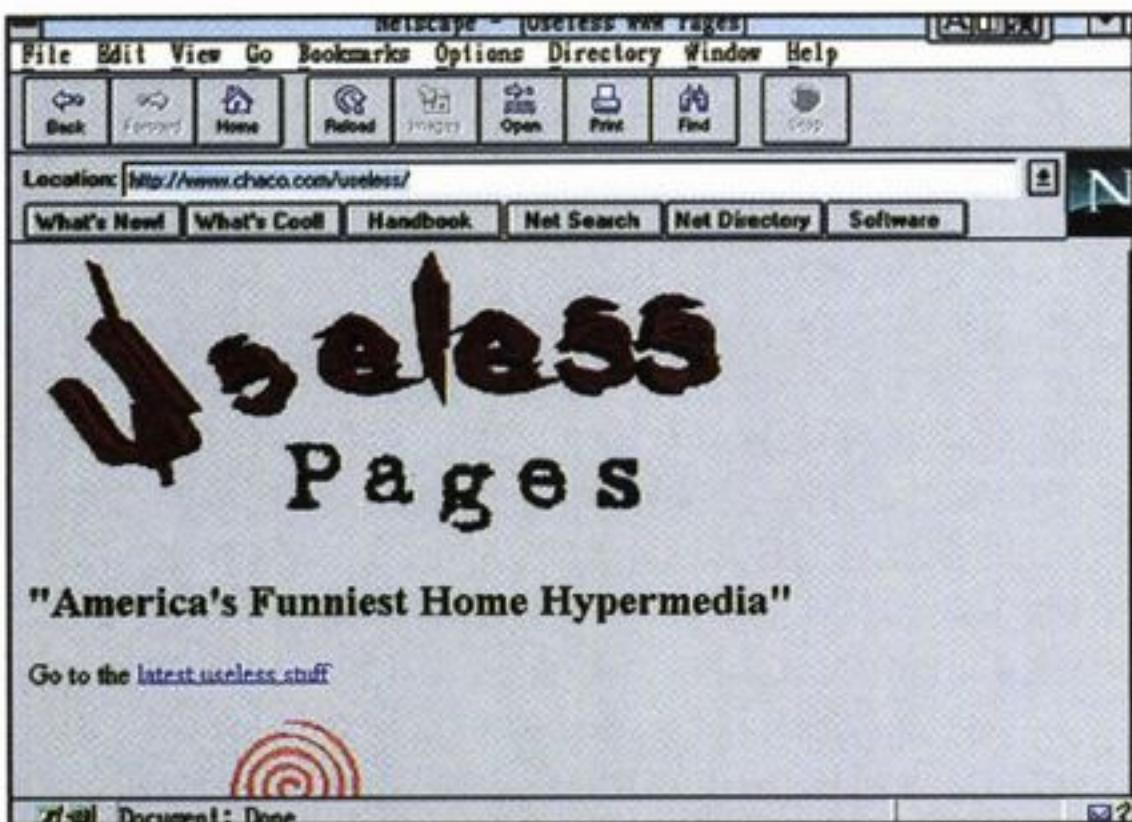
인터넷의 쓰레기통

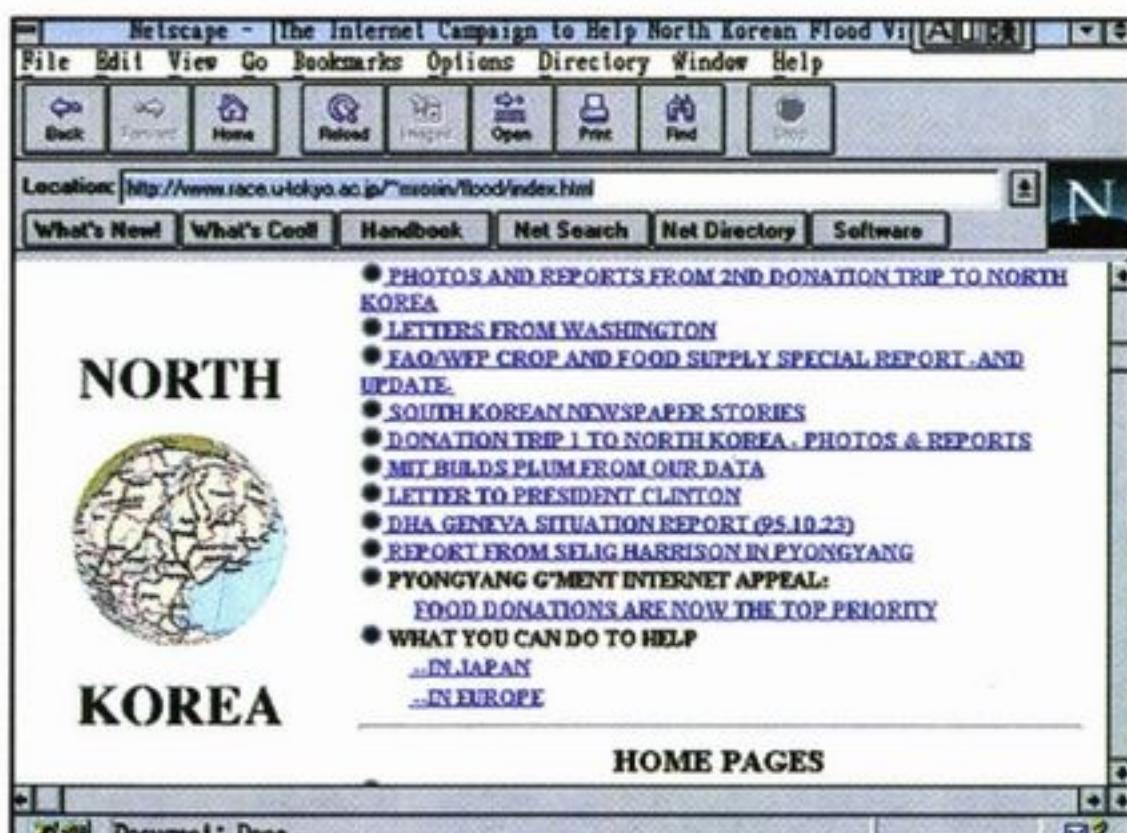
쓸모없는 홈페이지 는 무용지물 홈페이지의 결정판. 인터넷에 연결된 수없이 많은 홈페이지들 중에서 불필요한 정보와 짜증나는 검색방법으로 사용자들의 분노를 폭발시키는 홈페이지들을 모아 소개하고 있다. 물론 메뉴화면에서 불필요한 홈페이지들을 미리 보고 다시는 찾지 않을 수도 있고 도대체 얼마나 쓸모가 없길래 하는 궁금증이 발동한다면 직접 들어가 볼 수도 있도록 해준다. 자동차, 음악, 컴퓨터 등등 주제별로 무용지물 홈페이지를 정리하고 있는 점이 편리하다. 그것뿐만 아니다. 매주 최악의 사이트와 홈페이지를 선정해 발표하고 곧바로 찾아갈 수 있도록 해당 인터넷 주소를 연결해 놓았다. 단순히 선정해 놓는 것에서만 그치는 것은 아니다. 최악의 홈페이지로 선정된 이유까지 달아놓는다. 보통 최악의 불필요한 홈페이지로 선정된 이유들은 웹이 얼마나 쓸모없는지 잘 알려주기 때문에 혹은 그곳에 들어가면 당장 전화선을 뽑아버리고 싶어지기 때문에 등등이다.

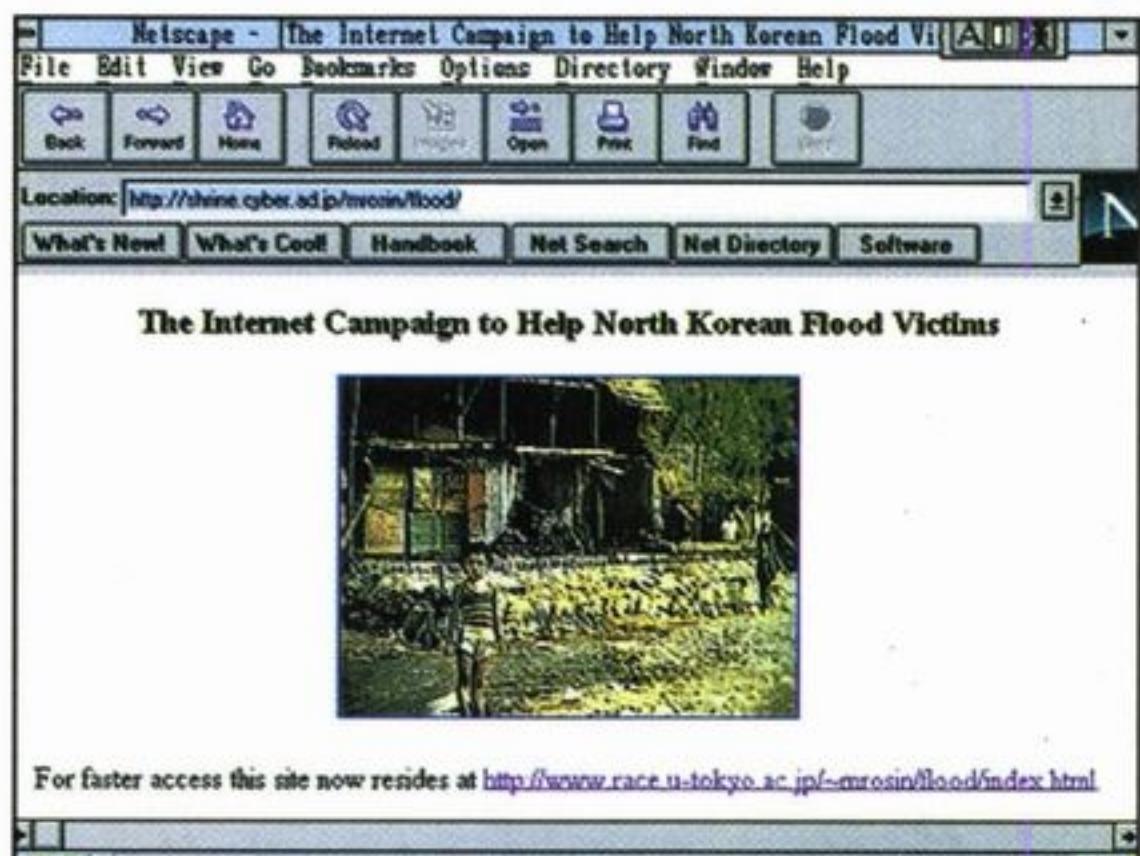
이밖에도 무용지물 홈페이지 안내 서비스는 몇 개 더 마련되어 있다. 각자 독창적인 선정 방식으로 최악의 홈페이지를 선정하고 있는데, 그중에 유스리스니스(http://www.wsu.edu:8080/~jchapman)는 불필요한 홈페이지 베스트10을 선정해 재미있는 이유와 함께 게재하고 있다. 사용자 입장에서의 사용가치와 편의성을 기준으로 최악의 홈페이지를 선정하는 다른 서비스와는 달리 이 유스리스니스 에서는 각 사이트와 홈페이지에 대한 주관적인 평가로 독설을 퍼붓고 있다. 미국의 인터넷유저들에게 인기가 높은 핫와이어드 라는 사이트를 불필요한 사이트로 선정하며 쓸데없는 공상과 허구로 가득찼다 로 혹평한 사건은 유스리스니스 에 대한 평가를 극명하게 대비시키는 좋은 예이다.

이밖에도 경고! 항해하지 말 것! 이곳은 블랙홀 이라는 재미있는 경고문구가 등장하는 무용지물 페이지(http://room9_10.uwsp.edu/bj/mst3k)도 있다.

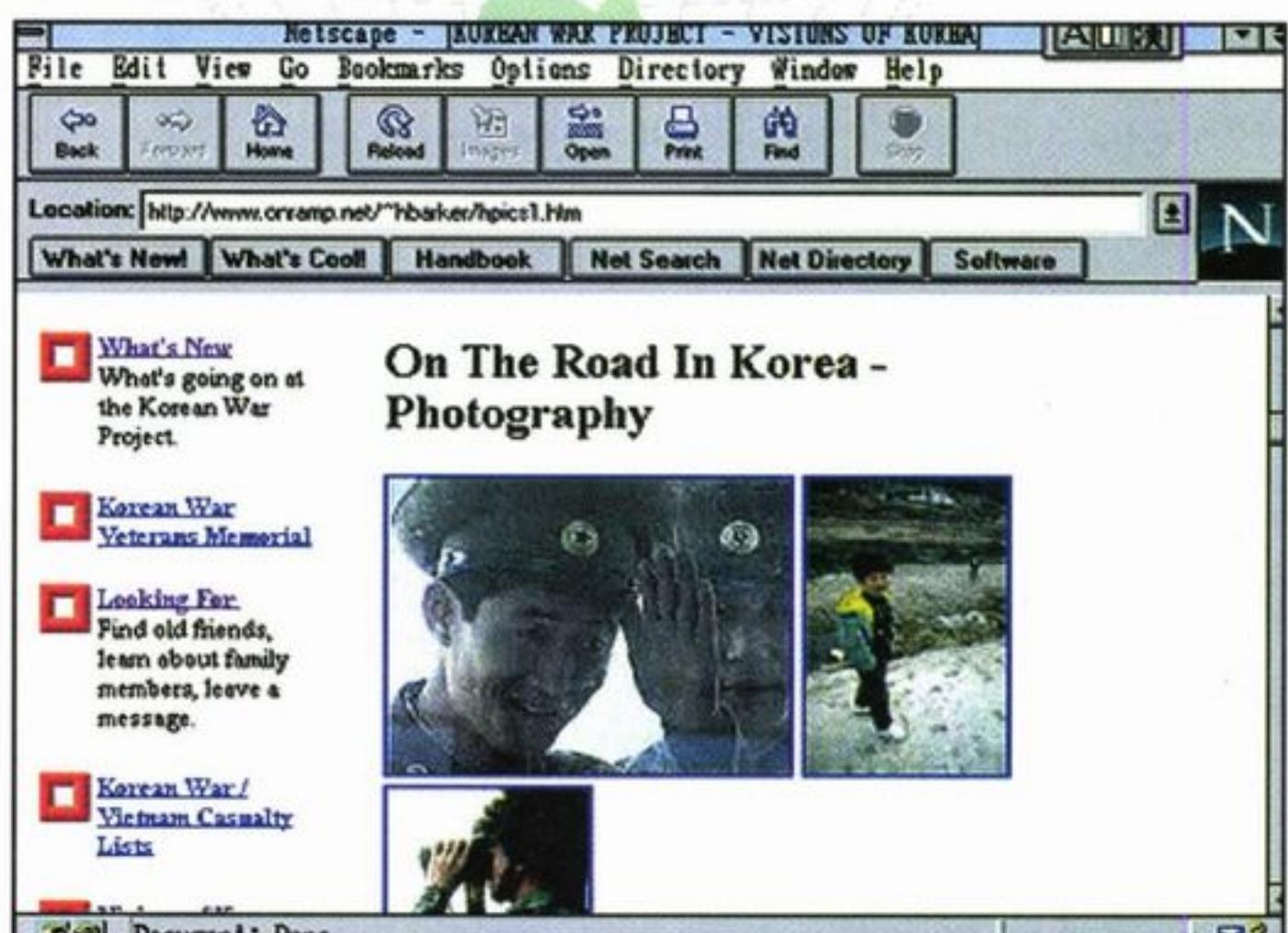
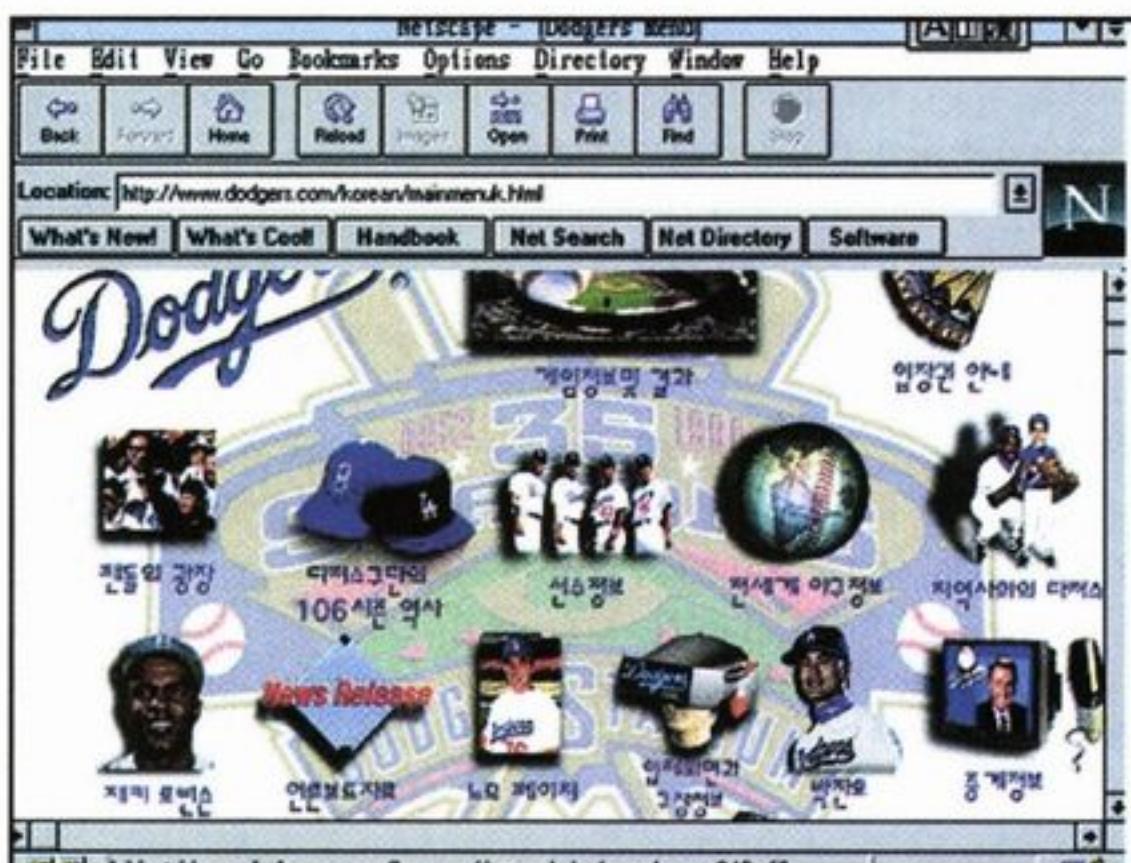
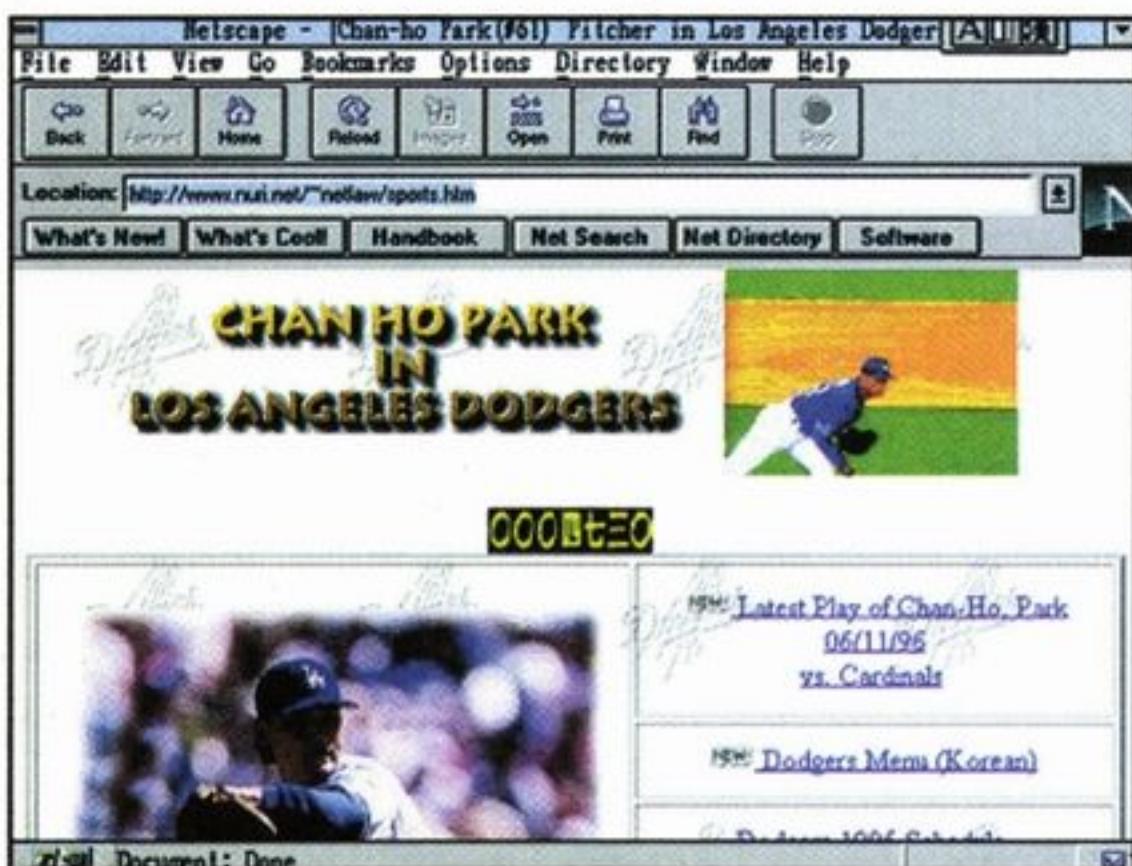
가깝고도 먼 곳

세계화시대. 참으로 좋은 말이다. 이렇게 좋은 세계화 시대에도 절대로 세계화 할 수 없는 것이 있다. 아직도 서로 총을 맞대로 이념과 명분에 대한 답답한 싸움을 계속하고 있는 북한과의 관계이다. 하나의 민족이면서도 51년동안이나 갈라져 서로 전쟁까지 겪었던 우리의 현실. 안타깝기 그지 없다. 그래서 북녘 산하의 모습과 북한 주민들의 생활상들을 알 수 있는 사이트를 소개하고자 한다. 물론 지난번 문제가 되었던 김일성, 김정일 부자를 찬양하는 홈페이지 말고 진정한 북한의 모습을 알 수 있는 사이트들만을 골랐다. 이념을 떠나서 같은 하늘을 공유하고 있는 한 핏줄의 동족애를 느낄 수 있는 그런 사이트들이다. 그러나 안타까운 것은

이들 사이트가 북한에 의해서 만들어 진 것도 아니고 우리에 의해서 만들어 진것도 아니라 외국인들에 의해 만들어졌다는 것이다. 도대체 언제까지 우리의 문제를 남에게 맡겨놓을 것인가.

북한에 관련된 사이트에 대한 정보는 야후나 알타비스타와 같은 검색엔진을 통해서도 정보를 얻기가 대단히 힘들다. 아직까지 북한이 직접 만들어 개설한 홈페이지는 없다. 현재 우리가 접속할 수 있는 그리고 접속해도 아무런 법률적 제재를 받지 않는 사이트는 북한의 수해피해에 관한 홈페이지와 북한기행기들이다. 지난해 9월24일 북한수해에 대한 피해를 알려주며 온정을 베풀 것을 호소한 〔북한수해구호〕 웹사이트(http://www.race.u-tokyo.ac.jp/ ~ mrosin/flood/index.html)가 개설되었다. 북한 당국에서도 관심을 보이고 있는 것으로 알려진 〔북한수해구호〕는 미국 시사주간지 〈뉴스위크〉 도쿄지국장을 지낸 캄보디아 난민구호 활동가이자 캄보디아데일리지의 발행인 미국인 버나드 크리셔(65)가 개설한 홈페이지다.

이곳에는 크리셔가 아들 조셉과 함께 지난해 11월에 이어 올 3월초에 2번째로 북한을 방문해 그동안 모금한 6만5천달러 상당의 담요, 쌀, 옷 등을 전달한 내용과 함께, 자강도 희천시의 한 병원이 지난해 수해로 인한 지하보일러 파손으로 문을 닫게 돼 환자를 돌보지 못하는 딱한 사정을 전하면서 1만달러 상당의 수리비 지원모금을 요청하는 호소문도 실려 있다. 크리셔씨는 한겨레신문과의 인터뷰에서 이 사이트가 〔북한이 인터넷의 존재와 위력을 인식하는 첫번째 기회가 될 것〕이라고 말했다고 한다. 북한이 인터넷을 통해 모금된 성금을 받으며, 인터넷의 위력을 느끼게 되리라는 이야기이다. 한국에서 북한에 성금을 전달하기는 물론 어렵겠지만 TV뉴스를 통해서만 볼 수 있었던 북한의 수해 모습을 인터넷으로 직접 즐길 수 있는 좋은 기회가 될 것이다.

또 다른 사이트는 유엔인권위원회가 개설한 〔북한 수재민을 돕자〕(http://Shrine.cyber.ad.jp:80/mrosin/flood)는 사이트로 북한의 수재민돕기 모금운동을 위한 것이다. 특히 이곳은 북한의 수재복구위원회가 보낸 5차례의 편지전문을 싣고 있어 화제가 되고 있다.

북한의 모습, 북녘 동포들의 삶의 모습. 이미 갈라선지 50년이 넘어버린 세월속에, 이 글을 읽고 있을 우리 독자들은 막연히 우리가 북녘 사람들과 동포라는 사실만 알고 있을 뿐이다. 그러나 언젠가 반드시 통일을 이루어야 할 우리가 잃어서는 안될것이 바로 민족의 동질성이다. 그런면에서라도 이곳에 다녀와 보길 권한다. 한국전쟁에 참전했던 미공군 조종사 바커의 후손들이 북한을 다녀와서 만든 북한 기행 홈페이지. 주소는 http://www.onramp.net/ ~hbarker/hpics1.htm이다.

북한병사들의 모습, 그리고 그들의 생활상이 생생한 사진과 함께 담겨있다. 그러나 무엇보다도 필요한 것은 북한에 대한 냉철한 판단과 그 판단을 뒷받침 할 수 있는 정보일 것이다. 조금 어렵다고, 관심이 가지 않는다고 하더라도 이곳은 한 번쯤 들러보자. 바로 주간코리아웹(http://www.kimsoft. com/korea.htm).

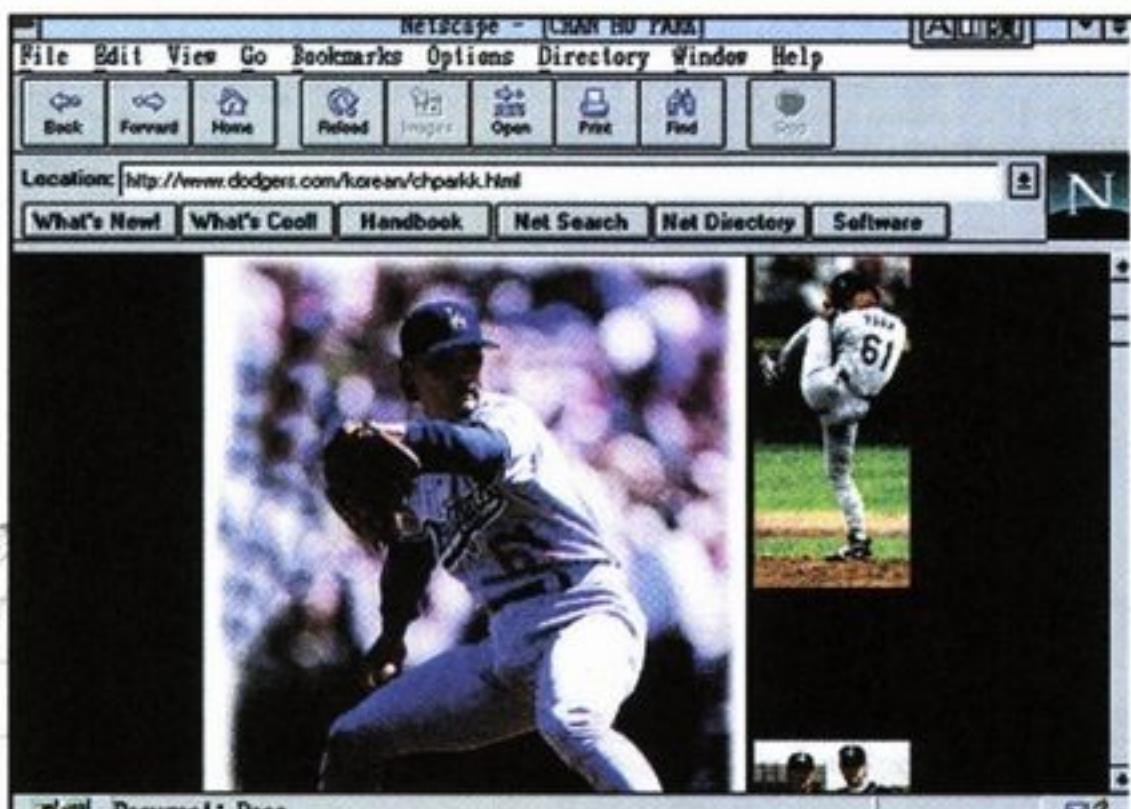
이곳에서는 북한의 〈중앙통신〉 보도를 포함해 남북한과 한반도의 통일문제를 다룬 매우 다양한 정보를 제공하고 있기도 하다. 북한-한반도 관련 인터넷 사이트중에 가장 심도있는 사이트라는 평가를 받고 있다.

화이팅 박찬호

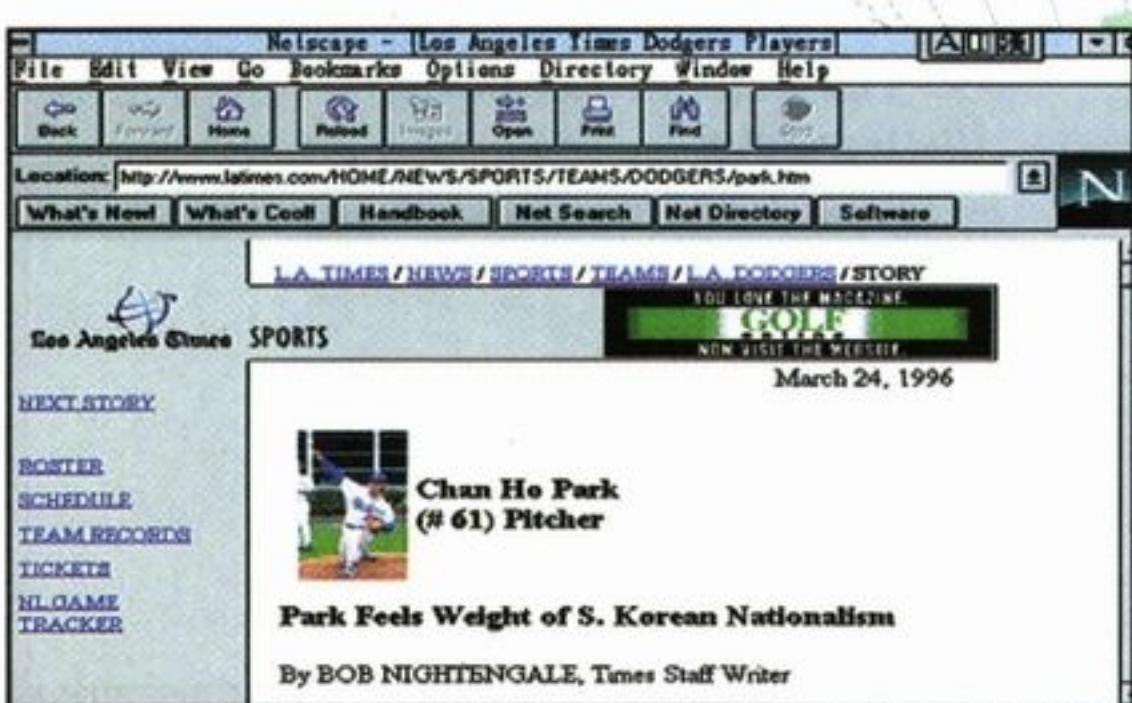
아! 북한에 관한 이야기는 분명 가슴 벅찬 평화통일에 대한 우리의 희망을 담은 이야기어야 하는데 왜 이렇게 재미가 없는것일까! 하는 생각이 절로 들 것이다. 그렇다. 그렇다면 진짜 희망찬 이야기를 해보자. 우리가 한국인임을 자랑스럽게 만드는 주인공. 누굴까? 필자는 그 중에 한명을 꼽으라면 LA다저스의 투수 박찬호를 꼽고 싶다. 6월이 가기전에 벌써 5승을 올리고 2점대의 방어율을 유지하고 있는 우리의 희망 박찬호! 이 박찬호 선수에 대한 각종 정보를 팬들에게 알리기 위한 홈페이지가 개설되었다.

주소는 http://sol.nuri.net/~netlaw/sports.htm.

이곳은 크게 말해서 박찬호에 대한 각종 사이트와 홈페이지를 연결해 주는 하나의 링크역할을 하고 있다. 쇼크웨이브로 동화상처럼 지원되는 박찬호의 투구폼이 일품인 홈페이지의 얼굴이 참 마음에 든다. 최근에 벌어진 박찬호가 등판한 경기의 기록이 소개되고, LA타임즈에 게재된 박찬호 관련기사가 연결되어 있다.

또, 대단한 것은 LA다저스의 홈페이지로 직접 연결되도록 배려해 놓았는데 LA다저스의 홈페이지가 한국어로 제작되어 있다는 것이다.

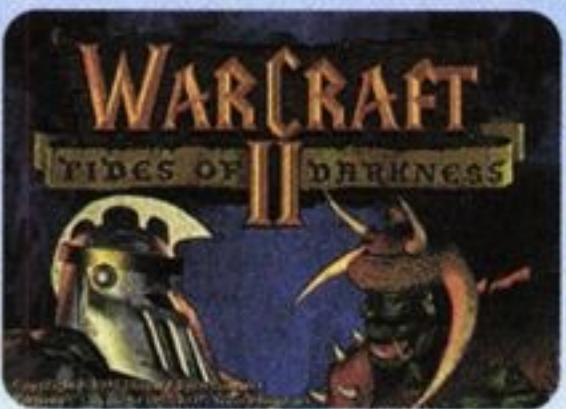
박찬호가 입단한 이후 다저스의 한국인들에 대한 배려가 어떠한지 알 수 있는 좋은 예이다. LA다저스 홈페이지에는 다저스에 관한 모든 정보가 세심하게 마련되어 있으며, 다저스가 직접 제작한 박찬호와 노모의 개인 홈페이지로 연결할 수 있도록 해놓았다. 다저스가 만든 박찬호 홈페이지이다.

박찬호가 투구하는 사진을 역동적으로 실어놓았다. 이와 함께 박찬호의 미국에서의 성적, 한국에서 생활할때의 기록, 그리고 다저스에 입단하게 된 경위등이 상세하게 실려있다. 박찬호가 미국에서 선전하기를 바라는 팬들이라면 한 번쯤 꼭 가보아야 한다는 생각이 든다. 그러나 개설된지 몇 달이 지나도록 아직까지 이용한 사람이 4700여명에 지나지 않는다는 사실이 좀 아쉽다. 게임챔프 가족들이 박찬호 선수의 선전을 기대하는 마음으로 박찬호 홈페이지를 자주 찾아주리라 믿어 의심치 않는다.

이번달에 뒤진 인터넷은 정말 극명하게 대비되는 두번의 여행이었다. 한 번의 여행은 버려야 할 것만을 가득 모아놓은 인터넷의 쓰레기통이었고, 또 한 번의 여행은 외면할 수 없는 우리의 북녘 동포들에 관한 이야기와 대한민국의 국위를 한껏 높여주고 있는 LA 다저스의 박찬호선수를 찾아 떠난 여행이었다. 이렇듯 인터넷의 범위는 한도 끝도 없고, 이 모든 인터넷 세계를 여행한다는 것은 정말 불가능한 일이다. 앞으로 계속 떠날 인터넷 여행은 끝없이 펼쳐진 인터넷 세계 속에서 게임챔프 독자들이 꼭 알고 넘어가야 할 정보의 핵만을 골라낼 참이다. 정보화 사회에서 절대 뒤쳐지지 않을 게임챔프 독자들을 위해, 떠나자! 인터넷의 바다로!

히트게임차트

애독자 인기 순위

1 코맨드 앤 컨커
- 전략 시뮬레이션
- 버진
- 동서게임채널(02-3662-8020)

2 삼국지 4
- 전략 시뮬레이션
- 고에이
- 비스코(02-401-2531)

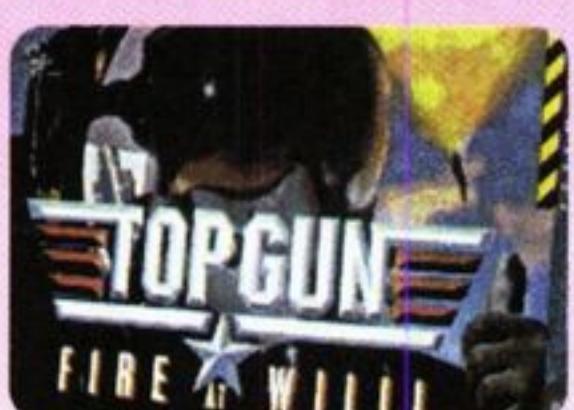
3 워크래프트 II
- 전략 시뮬레이션
- 블리자드
- SKC(02-3708-5476)

4 라이즈 2
- 대전액션
- 미라지
- 쌍용(02-270-8438)

5 장군
- 전략시뮬레이션
- FE
- 멀티시티

순위	타이틀	장르	제작사	유통사
6	ATF	시뮬레이션	일렉트로닉 아츠	동서게임채널
7	삼국지 영걸전	전략시뮬레이션	고에이	비스코
8	영웅전설	롤플레잉	팔콤	삼성전자
9	통코2	액션	트윔	네스코
10	요정전설	육성시뮬레이션	소프트맥스	SKC

애독자 구매 희망 순위

1 삼국지 5
- 전략시뮬레이션
- 코에이
- 비스코(02-401-2531)

2 탑건
- 시뮬레이션
- 스펙트럼 홀로바이트
- 쌍용(02-270-8438)

3 NBA96
- 아케이드
- EA스포츠
- 동서게임채널
  (02-3662-8020)

4 윙커맨더 4
- 시뮬레이션
- 오리진
- 동서게임채널
  (02-3662-8020)

5 아기공룡 둘리
- 액션
- LG 미디어
- LG미디어(02-512-7048)

순위	타이틀	장르	제작사	유통사
6	투신전	대전액션	플레이메이츠	한겨레정보통신
7	AH-64D 롱보우	시뮬레이션	일렉트로닉 아츠	동서게임채널
8	하인드	시뮬레이션	인터렉티브 매직	미원정보기술
9	C&C RED ALBERT	전략시뮬레이션	버진	동서게임채널
10	트위스트메탈	액션	소니	쌍용

현재 작년에 발매된 C&C, 삼국지, 워 크래프트의 3파전이 치열하다. 이 열기가 과연 언제까지 갈 것인가? 아니면 3파전을 깰 새로운 신작이 터질지? 현재로서는 국내 유저들에게는 전략 시뮬레이션이 최고의 인기를 누리는 듯 싶다. 또한 구매희망 순위에 투신전이 있어 눈길을 끈다.

(애독자 인기순위에 정성껏 엽서를 보내 주시기 바랍니다. 3명을 추첨해 최신 IBM PC 게임을 드리겠습니다.

2 초음속퀴즈

문제 : 과거부터 시리즈 물결의 파도였던 게임. 현재에는 차세대기에 이식이 되어 많은 인기를 누리고 있다. 원작의 스토리 그대로 게임을 진행시키면 평가 점수가 높아지는 게임 이름은?

보내실 곳 : 서울시 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 「초음속 퀴즈」 담당자 앞

마감 : 1996년 7월 20일

당첨자 발표 : 게임챔프 96년 9월호 챔프 게시판

7월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

초음속 퀴즈 정답: 토발 NO.1

유동주/ ...10 ♦ 구영모/ ...호

♡ 이상 2명에게는 IBM PC 디스켓을 드립니다.

3 앙케이트 조사에 성의껏 답해 주신 분

슈퍼컴보이 팩 (1명)

이성욱 / ... 다동 307

IBM PC 게임 디스켓 (1명)

김경일 / ...

버철화이터2 공략본 (5명)

이상용 / ... 지 3/1

양진무 / ... 빌라 101호

이효상 / ... 번지 신...

김종호 / ...

배성혁 / ...

X세대 단행본 (10명)

김종호 / ... 파트 11...

강필수 / ...동 2층

전동욱 / ...

한명진 / ...아파트 104동...

오지훈 / ...동 204호

권민근 / ...3동 201호

류영진 / ...지 11/3 신제...

박영신 / ...11동 1101호

박정욱 / ...공아파트 150...

박상근 / ...빌라 B01

1 텔레파시 퀴즈

슈퍼컴보이 1대

오동명 / ...

IBM PC게임 디스켓 각 1개

한명진/ ...

아파트 ...

추현준/ ...

4 삼성전자 협찬 CD 알라딘보이 타기 퀴즈

문제 : 드디어 닌텐도 64가 발매되었습니다. 과연 차세대기의 위력에 잘 버틸 수 있을까요. 6월 23일 발매된 N64와 함께 동시 발매된 소프트는 무엇일까요? (힌트 하늘도 날 수 있다?!)

♥정답자 1명을 추첨하여 삼성전자에서 협찬하는 CD알라딘보이를 1대를 드리겠습니다.

마감일:96년 7월 20일까지

발 표:게임챔프 96년 9월호 챔프게시판

5월호 정답 : 나이츠

정답자 발표

박진혁/ ... 908호

이 코너는 재수가 좋아서 1등으로 뽑히면 IBM-PC 게임 디스켓도 얻을 수 있고 챔프점수도 받을 수 있는 독자들을 위한 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 단행본 1권도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 선물 대방출이 실시되는 96년 11월호까지 계속 기록됩니다.

● 획득한 챔프점수의 기한은 창간 3주년호 (95년 12월호)부터 96년 11월까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리 됩니다.

네모네모 로직

♥ 위의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 IBM-PC 게임 디스켓을 드리고 나머지 5명은 챔프점수 500점씩을 드립니다.
IBM PC게임 디스켓 당첨자중 2명에게는 현대전자에서 발매된 최초의 PC게임인 「디지탈 코드」 게임 디스켓을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「네모네모 로직 담당자」앞

마　감 : 매월 15일

당첨자 발표 : 게임챔프 9월호 챔프 게시판

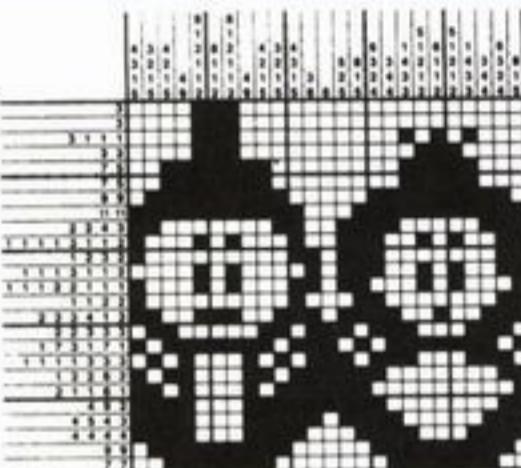
지난호 네모네모 로직 정답

지난호 네모네모 로직 당첨자

신중광 /
정성준 /
김진경 /
노하수 /
109동 20
최성웅 /

●이상 5명에게는 버철화이터2 공략본을 드리겠습니다.

홍석주 /
박경중 /
박효주 /
장정의 /
양윤석 /

●이상 5명은 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

게임문의 서비스 중단

●게임챔프의 게임문의 서비스 전화가 지난 3월 2일로 중단됨에 따라 슈퍼컴보이 게임에 대한 문의 사항은 천리안 게임챔프 (GO champg)를 접속한 후 12번 게임챔프에, 13번 자유게시판 (1번 슈퍼컴보이)에 올려주시면 성심성의껏 답변해 드리겠습니다.

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 16비트기(SFC, MD)/ 차세대기(SS, PS)/ 아케이드/ IBM PC입니다. 게임 경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상, 챔프팀 이성필 (02-702-3213~4)에게 연락 주세요.

PC CHAMP

나의 꿈은 게임평정!!
달리는 말에 날개를 단듯, 가공할 파워패드의 위력은 당신의 상상을 초월한다.
POWER PAD
IBM-PC용
WORKS WITH ALL GAME SOFTWARES
POWER PAD
●KEYBOARD PORT를 사용하여 모든 게임에 완벽하게 대응
●사용자가 자유롭게 사용 키(KEY)를 설정(Programmable PAD)
●손쉬운 키(KEY) 설정방법 /
화면상으로 그림을 보며 원하는 키를 누르기만 하면 설정
●유명 게임 설정자료는 하이텔, 천리안, 인터네트를 통해 100%공개
●완벽한 품질제공 / 2.5m낙하 충격 테스트, 72시간 연속 동작 테스트,
케이블 10만회 이상 내구성 테스트
●신속한 키 반응 및 다방향 사용 가능
open
서울시 영등포구 여의도동 13-19 남중빌딩 7층
전화 : 784-4845(代) 팩스 : 783-2481
모델명 OT-01A
사용환경
● WINDOW95, WINDOW3.1
● MS-DOS등 모든 PC환경 사용가능